EXKLUZÍV TESZTEK: PRINCE OF PERSIA MONSTER HUNTER 3 LOST PLANET 2

576 KByte

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

60.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2010. május 799,-

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP WWW.576KBYTE.HU



/O ELŐZETES PC//PS3//X360

F3AR

ALMA, A PSZICHIKUS KÉPESSÉGEKKEL RENDELKEZŐ LÁNY FELNŐTT – ÉS A FEAR HARMADIK RÉSZÉBEN AZ Ő GYERMEKEIT FOGJUK IRÁNYÍTANI!

/O EXKLUZÍV ELŐZETES PC//PS3//X360

BULLETSTORM

SCI-FI FPS... SOKAT LÁTTUNK MÁR, DE ILYET MÉG BIZTOSAN NEM! A GEARS OF WAR ÉS A PAINKILLER FEJLESZTŐI ÚJ JÁTÉKKAL DEBÜTÁLNAK

/O TESZT XBOX360

ALAN WAKE

AZ ÍRÓ ÖT ÉVES HOSSZÚ SZENDERGÉSE UTÁN VÉGRE FELÉBREDT – DE CSAK AZÉRT, HOGY AZONNAL EGY RÉMÁLOMBA CSÖPPENJEN.

TESZTEK

PRINCE OF PERSIA // MONSTER HUNTER TRI // LOST PLANET 2 // MOUNT AND BLADE WARBAND // SUPER STREET FIGHTER IV // FIFA WORLD CUP 2010 // TORCHLIGHT // RISE OF PRUSSIA // AGAIN // ALICE IN WONDERLAND // SAKURA WARS // DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION // IRON MAN 2 // MODNATION RACERS



THE FORCE UNLEASHED 2



BULLETSTORM

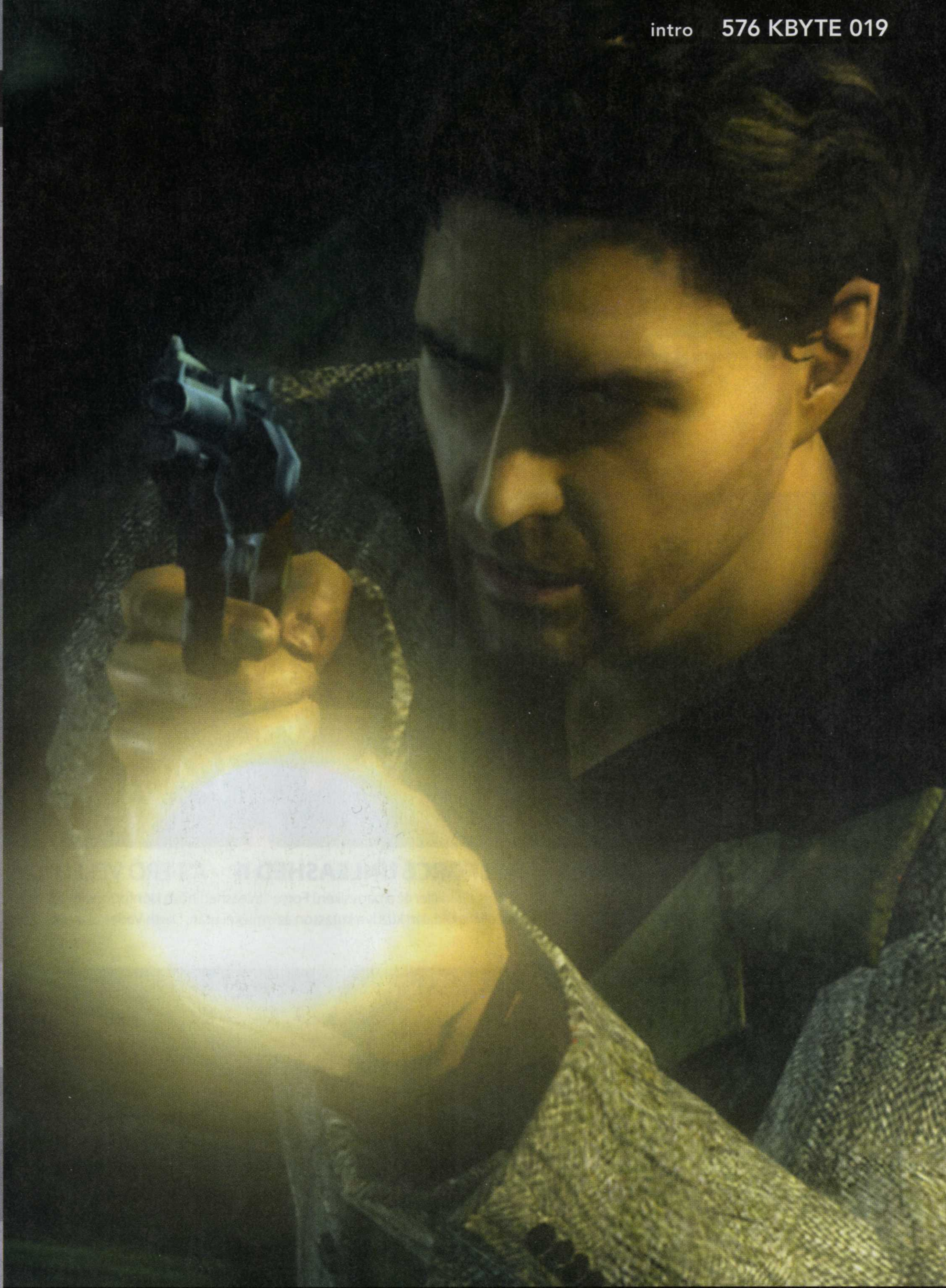


WAR IN THE NORTH



THE WITCHER 2


MAGAZIN
WEBSHOP
BÉTA VERZIÓS INVÁZIÓ
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
MASS EFFECT 2
Final Fantasy XIII
WWW.576KBYTE.HU. ITT VAGYUNK.



Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztők: Takács Gábor, Sashegyi Zsolt, Wittinger Tamás, Bagó Péter, Hadházi Dániel, Boross Olívia, Tóth Marcell

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Úgy tűnik, teljesen és végleg átalakult a játékipar egy eddig megingathatatlannak hitt tétele. Eddig ugye mindig a karácsonyi szezon volt a legőrültebb időszak: szinte minden napra jutott egy milliók által várt megjelenés, nem is beszélve a kisebb címek egész áradatáról. Idén azonban tavasszal, a márciustól májusig tartó időszak is legalább ilyen durva kínálatot hoz. Elég, ha megnézzük mostani vagy előző számunk tesztjeit, vagy azokat a játékokat, melyeket a következő újságban tesztelünk (Super Mario Galaxy 2, Red Dead Redemption, Metal Gear Solid Peace Walker), és nyilvánvaló, hogy napjainkban már egyszerűen túl sok jó játék készül ahhoz, hogy mindent ki lehessen szórni a karácsony bevásárlások idején.

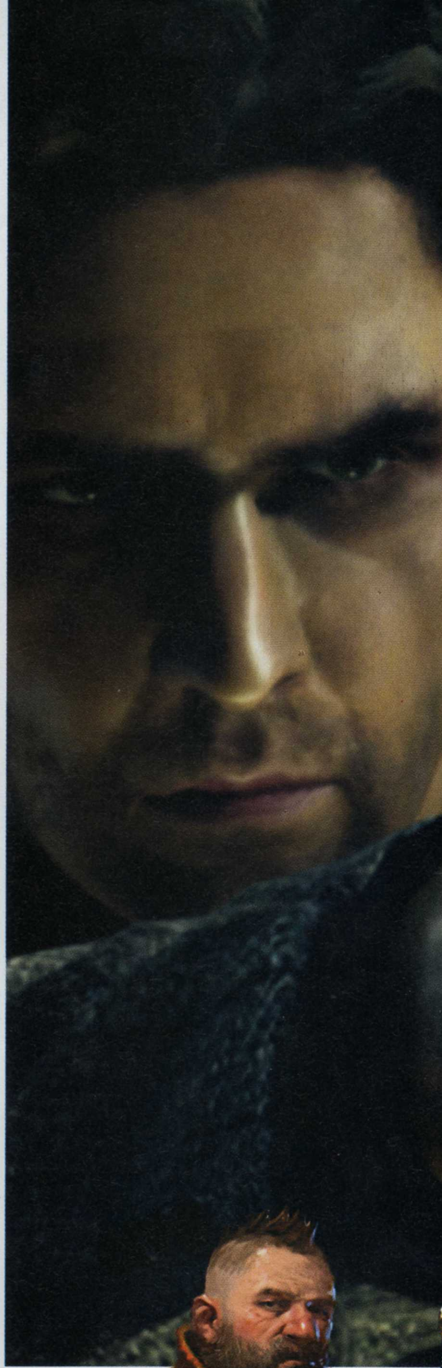
Emiatt nem fogunk panaszkodni, hisz ez garantálja az időnk kulturált eltöltését. Alan Wake kalandjai például az egész szerkesztőséget magával ragadták, és bár a befejezés körül nem volt minden teljesen tiszta, alig várjuk a letölthető folytatást. Persze e mellett is mindenkinek megvolt a maga elfoglaltsága, Sasa hatalmas csalódottsága mellett is végigküzdötte magát a Lost Planet 2-n, Tylert és engem a Sakura Wars csábított elvont utazásra, BP pedig Londonban nyúzta a Red Dead Redemptiont.

Persze előzeteseink között is rengeteg a friss, magyar újságban még nem látott anyag, legyen szó a harmadik F.E.A.R.-játékról, az XCOM-újjágondolásról, vagy éppen a Scribblenauts remeknek ígérkező folytatásáról. Következő számunk épp az E3 kezdetén fog megjelenni, így rengeteg, hivatalosan csak a kiállításon bemutatott programmal tudunk kedveskedni. Júniusban talákozunk!

Jó játékot!
Grath

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA





32 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II AZ ERŐ VELED VAN

Starkiller él: a nagysikerű Force Unleashed hőse klónformában tér vissza, hogy az erő jobbik oldalán küzdve kutasson az emlékei után, Darth Vaderrel a nyomában



36 BULLETSTORM A LÉZER VELED VAN

Húsevő növények, barbár emberek, zsoldoskatonák, és egy lézerostor. Új FPS-sel jelentkezik a Painkiller fejlesztője, a 26. században kalandozva.



28



44 XCOM A BLOBATOV VELED VAN

Újságcikk az ötvenes évek idilli Amerikájából, abból a korból, amikor kiderült, hogy az űrből érkezett idegenek agresszív, gonosz, logikátlan lények.



54

08 CAPTIVATE 2010
Hawaii-n tartotta éves játékbemutatóját a Capcom. Készül a Marvel vs Capcom 3, már nyáron elérhető lesz a Dead Rising 2 promó – a Capcom még mindig a rajongókért él.

11 NEED FOR SPEED WORLD
Ami nem ment pár éve, az talán most sikerül. Idén ismét MMO-formában próbálkozik az NFS. Végtelen versenyzés az autózás szerelmeseinek, kizárólag online!

12 SUPER MARIO GALAXY 2
Már a nyár elején a bolygók között ugrál Mario. A Super Mario Galaxy a Wii legjobb platformere és a második rész ezen csak javít!

13 GEARS OF WAR 3
Végéhez ér Marcus Fenix trilógiája. A harmadik Gears of War jövő áprilisban fejezi be a masszív háborút, egy új, harmadik fajjal és melankóliába fordult hangulattal.

16 DWARF FORTRESS
Nyolc év után elkészült minden idők legkomplexebb és legkiszámíthatatlanabb játéka – mondjuk mi. Elbeszélgettünk a vezető (és majdnem egyetlen) fejlesztővel.

18 POSTMODERN WARFARE
Minden áprilisi hírt lesöpört a színről az Infinity Ward szétesése. Polgárháború napjaink legsikeresebb stúdióján belül. Körbejárjuk a miérteket, megjósoljuk a jövőt.

20 SCRIBBLENAUTS 2
Lecserélt irányítással, de a régi kreativitással folytatja idén a Scribblenauts. Minden idők egyik legjobb ötlete azt ígéri, hogy most már élvezhető játékként valósul meg.

22 RED DEAD REDEMPTION
Öt órát töltöttünk minden idők talán legjobb vadnyugatos játékával. Beszámoló első kézből, lóháton ülve, banditákat üldözve, fegyvereket polírozva. Vadiúj vadnyugat.

24 ARCANIA: GOTHIC 4
Hiába szakadt szét a csapat, a Gothic-szekérnek mennie kell. És megy is: újabb kalandozás a fantasy birodalomban, meglepően szép megvalósításban.

26 LOTR: WAR IN THE NORTH
Dúl a háború Középföldén. Az eddigi legerőszakosabb és legfelnőttesebb Gyűrűk ura-adaptációt ígéri a Warner. A mini-szövetség megmenti Tolkien birodalmát.

28 THE WITCHER 2
Elrepültünk Lengyelországba, hogy megnézzük, ezúttal tényleg letarolja-e a konkurenciát a CD Projekt Red brigádja. Geralt, a szörnyirtó folytatja múltjának felderítését.

40 F3AR
Alma terhes és nem csak ő, de az univerzum is tágul. Modernkori rémisztgetés FPS-nézetből az elmúlt évek egyik legsikeresebb sorozatának harmadik részében.

576 KByte TESZTEK

2010 FIFA World Cup	70
Again	96
Alan Wake	54
Alice in Wonderland	97
Batman: Arkham Asylum GOTY	90
Dead to Rights: Retribution	88
Fieldrunners	95
GTA IV: Episodes from Liberty City	84
How to Train Your Dragon	91
Iron Man 2	91
Lost Planet 2	80
ModNation Racers	92
Monster Hunter Tri	74
Mount and Blade: Warband	60
New York Rollercoaster Rush	95
Postal	95
Prince of Persia: The Forgotten Sands	62
Rise of Prussia	72
Sakura Wars: So Long, My Love	86
Samurai Shodown Sen	94
Splinter Cell: Conviction	95
Super Street Fighter IV	78
Torchlight	68
Woody Woodpecker in Waterfools	95



csevegő

odamondja kritika világos szemtelen vélemény őszinte szókimondó merész beszól



Béták és alfák, vékonyabb gépek és magyar rendszerek

Helló,
Tudom, nem túl mélyértelmű a kérdésem, de mi a különbség a demó és a bétateszt között? A Battlefield Bad Company 2 PS3-as bétatesztje, meg a Blur X360-as bétatesztje számomra demónak tűnnek: kipróbálhatom megjelenés előtt a játékot, megtudom milyen is lesz. Tegnap óta elérhető a Halo Reach bétája, abban is van két pálya, több játékmód, rengeteg új fegyver – miért kell ezeket bétának hívni?
Ando

Egyrészt sokkal jobban hangzik – a bétateszt valahogy belsőségesebb kifejezés, azt tükrözi, hogy a résztvevők szinte már a fejlesztők szintjén benne vannak a játékban. Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy a demó egy gyakorlatilag már szinte kész játékból ízelítő, míg a bétateszt során a tapasztalatok alapján lehet még formálni a programot. Igaz, a felhasználók tekintetében olyan extrém nagy különbség nincs, de főleg a multiplayer-központú játékoknál a bétateszt hatalmas segítséget jelent a fejlesztőknek a kiegyensúlyozás, bugok kiirtása terén. Mert lehet, hogy egy nagy cég akár két-háromszáz tesztelőt is rá tud uszítani a programjára, de az teljesen más, amikor az első napon egymillióan zuhannak rá a Halo Reach bétaszervereire, kiskapukat, hibákat, túl erős vagy túl gyenge pontokat keresve. A R.U.S.E. bétatesztje például annyi és olyan kemény visszajelzést hozott, hogy fél évvel elhalasztotta a Ubisoft a stratégiai programot.

Sziasztok!
Az érdekelne, hogy a pletykarovatba honnan szeditek a „híreket". Persze a legnagyobb durranásokról (mint amilyen a Gears of War 3 volt) lehet olvasni mindenféle weboldalakon is, de sok dolgot nem nagyon láttam máshol.
Taó

Vannak külön az ilyesmire (például trademark-bejegyzésekre) specializálódott oldalak, azokat szoktuk e rovathoz böngészni. De olyan is volt már (igaz, nem sokszor), hogy kollégáktól vagy különféle cégek képviselőitől hallottakat adtuk tovább pletykaként; persze nem mindent, és soha nem konkrétumokkal.

Hi,
Ha már arról írtok a hírekben, hogy lesz Gears of War 3 meg Killzone 3, akkor miért nem írtok részleteket a játékokról? Így kicsit hülyén néz ki a dolog...
Cortex

A pletykarovat neve elég árulkodó – legalábbis azt hittük. De legyen, elmondjuk: itt olyan játékokról írunk, melyekkel kapcsolatban nincsenek konkrétumok, csak híresztelések. Természetesen amint tudunk képeket és információkat szerezni – mint most a Gears of War 3 esetében –, azokat azonnal leközöljük.

Helló,
Több játékokkal foglalkozó blogon is olvastam, hogy fizetős lehet a PSN, illetve, hogy érkezik egy vékonyabb Xbox 360 gép. Az előbbi a Battlefield miatt érdekelne (állandóan azzal játszom), az utóbbi meg azért, mert épp gépvásárlás előtt állok. Tudnátok valamit mondani?
Edge1

Egyrészt a játékblogok nem feltétlenül ellenőrzik a forrásaikat, szóval mindent nem kell elhinni, amit ilyen oldalakon olvasol. Persze sokszor bizonyulhatnak igaznak ezek a pletykák, de ilyen kevéssel az E3 előtt inkább azt tanácsoljuk, hogy várd ki a Sony és a Microsoft sajtótájékoztatóját; bár amennyire a két cég múltját ismerjük, pár héttel-nappal ezelőtt már kint lesz a neten minden részlet. Azt mindenesetre nem tartjuk elképzelhetőnek, hogy a Sony bármilyen, jelenleg ingyenes dologért pénzt kérjen – mondjuk, hogy az online Battlefield játékért fizetned kelljen. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Dragon Age: Awakening
PC-s verziót nyert:
Karácsonyi Árpád, Budapest

Pokémon SoulSilver
Játékot nyert:
Kovács Imre, Pécs

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett mindenképp **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Alan Wake (58. oldal), Prince of Persia: Forgotten Sands (64. oldal), Torchlight (69. oldal), 2010 FIFA World Cup (71. oldal), ModNation Racers (93. oldal)



08 CAPTIVATE 2010
Hawaii-n tartotta éves játékbemutatóját a Capcom. Készül a Marvel vs Capcom 3, már nyáron elérhető lesz a Dead Rising 2 promó – a Capcom még mindig a rajongókért él.

11 NEED FOR SPEED WORLD
Ami nem ment pár éve, az talán most sikerül. Idén ismét MMO-formában próbálkozik az NFS. Végtelen versenyzés az autózás szerelmeseinek, kizárólag online!

12 SUPER MARIO GALAXY 2
Már a nyár elején a bolygók között ugrál Mario. A Super Mario Galaxy a Wii legjobb platformere és a második rész ezen csak javít!

13 GEARS OF WAR 3
Végéhez ér Marcus Fenix trilógiája. A harmadik Gears of War jövő áprilisban fejezi be a masszív háborút, egy új, harmadik fajjal és melankóliába fordult hangulattal.

16 DWARF FORTRESS
Nyolc év után elkészült minden idők legkomplexebb és legkiszámíthatatlanabb játéka – mondjuk mi. Elbeszélgettünk a vezető (és majdnem egyetlen) fejlesztővel.

18 POSTMODERN WARFARE
Minden áprilisi hírt lesöpört a színről az Infinity Ward szétesése. Polgárháború napjaink legsikeresebb stúdióján belül. Körbejárjuk a miérteket, megjósoljuk a jövőt.

20 SCRIBBLENAUTS 2
Lecserélt irányítással, de a régi kreativitással folytatja idén a Scribblenauts. Minden idők egyik legjobb ötlete azt ígéri, hogy most már élvezhető játékként valósul meg.

22 RED DEAD REDEMPTION
Öt órát töltöttünk minden idők talán legjobb vadnyugatos játékával. Beszámoló első kézből, lóháton ülve, banditákat üldözve, fegyvereket polírozva. Vadiúj vadnyugat.

24 ARCANIA: GOTHIC 4
Hiába szakadt szét a csapat, a Gothic-szekérnek mennie kell. És megy is: újabb kalandozás a fantasy birodalomban, meglepően szép megvalósításban.

26 LOTR: WAR IN THE NORTH
Dúl a háború Középföldén. Az eddigi legerőszakosabb és legfelnőttesebb Gyűrűk ura-adaptációt ígéri a Warner. A mini-szövetség megmenti Tolkien birodalmát.

28 THE WITCHER 2
Elrepültünk Lengyelországba, hogy megnézzük, ezúttal tényleg letarolja-e a konkurenciát a CD Projekt Red brigádja. Geralt, a szörnyirtó folytatja múltjának felderítését.

40 F3AR
Alma terhes és nem csak ő, de az univerzum is tágul. Modernkori rémisztgetés FPS-nézetből az elmúlt évek egyik legsikeresebb sorozatának harmadik részében.

576 KByte TESZTEK

2010 FIFA World Cup	70
Again	96
Alan Wake	54
Alice in Wonderland	97
Batman: Arkham Asylum GOTY	90
Dead to Rights: Retribution	88
Fieldrunners	95
GTA IV: Episodes from Liberty City	84
How to Train Your Dragon	91
Iron Man 2	91
Lost Planet 2	80
ModNation Racers	92
Monster Hunter Tri	74
Mount and Blade: Warband	60
New York Rollercoaster Rush	95
Postal	95
Prince of Persia: The Forgotten Sands	62
Rise of Prussia	72
Sakura Wars: So Long, My Love	86
Samurai Shodown Sen	94
Splinter Cell: Conviction	95
Super Street Fighter IV	78
Torchlight	68
Woody Woodpecker in Waterfools	95

08 MARVEL VS CAPCOM 3
A CAPCOM HŐSEI SZUPERHŐSÖKKEL POFOZKODNAK.

12 SUPER MARIO GALAXY 2
MARIO MEGINT ELTÉVED A VÉGTELEN ŰRBEN.

20 SCRIBBLENAUTS 2
INTERAKTÍV SCRABBLE-OLIMPIA A KREATIVITÁSÉRT.

22 RED DEAD REDEMPTION
ELSŐ KALANDOK A MODERN VADNYUGATON.

40 F3AR
ALMA TOVÁBBRA IS RÉMISZTGETI A VILÁGOT.

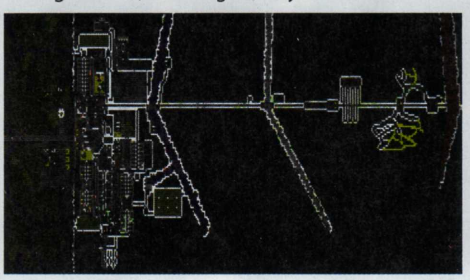
HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



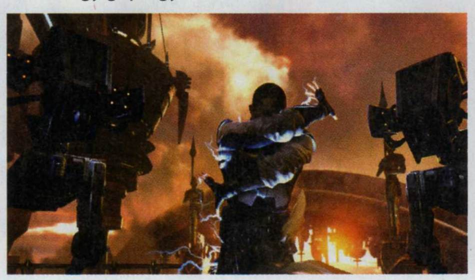
DWARF FORTRESS

Ha azt mondom, Dwarf Fortress, tízből jó, ha egy ember felkapja a fejét. Pedig az ingyenes PC-s játék már a megjelenése óta élő, folyamatosan fejlődő legenda – mi pedig elbeszélgettünk annak atyjával és egyszemélyes istenségével. Lemmingek és Simsek helyett törpék, város helyett föld alatti erődítmény, ASCII grafikával, kizárólag billentyűzettel. Hardcore!



SCI-FI FIESZTA

Ismét dúl a játékiparban a sci-fi láz. Igaz, bújtatva: a Gears of War 3 bár a jövőben játszódik, sok futurisztikus nincs benne, ahogy a huszonhatodik századba kalauzoló Bulletstormban sem. A Star Wars esetében viszont egyértelmű a helyzet. Mi a közös? Az akció és a brutalitás, legyen szó duál lézerkardokról, lézerostorról vagy gépfegyveres láncfűrészről!



FANTASY DESSZERTEK

De ha már sci-fi, akkor legyen fantasy is. És bizony lesz is, a világ minden frontjáról. Lengyelország a remekbeszabott Witcher 2-vel erősít, a németek tovább folytatják a Gothicot, immár negyedszerre, míg az amerikaiak Középföldén kalandoznak, felnőtt kiadásban, nem csak sok orkkal, de sok vérrel és temérdek akcióval is, erdők és hegyek mélyén.







CAPTIVATE 2010

A Capcom minden tavasszal dekadens bulit rendez a kiváltságos (értsd: amerikai) újságíróknak, ahol a kényeztetés mellett bemutatják számukra a cég következő egy évben várható újdonságait. Ez idén is így történt, ráadásul az áprilisi Captivate ezúttal Hawaii egyik szigetén került megrendezésre; hát csoda, ha irigykedik az ember?!

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Nehéz elhinni, de a legutóbbi Marvel vs. Capcom játék már tíz éve, hogy megjelent. Nagyjából ugyanennyi ideje könyörögnek a verekedős játékok rajongói egy újabb epizódért – és ez különösen időszerűvé vált az elmúlt három-négy évben, amikor a képregény-hősök a filmeknek köszönhetően minden korábbinál népszerűbbé váltak. A Capcom azonban nem direkt szívatta a rajongókat: 2002-ben elveszítették a Marvel-karakterek jogait (ezért az ebben az évben megjelent, majd visszavont PS2-es és xboxos verziók hihetetlenül drágák is), és azt csak 2008-ban sikerült visszaszerezniük. Ekkor indult meg a MvC3 fejlesztése, méghozzá a Street Fighter IV-től teljesen külön kezelve. Nemhogy a csapat tagjai között nincs átfedés, de a grafikus motor is eltérő: ez a játék a Resident Evil 5-ben és a Lost Planet 2-ben már bizonyított MT Framework rendszert használja. Ennek megfelelően a design is más lett, tökéletesen hozva a kilencvenes évek képregény-hangulatát – a lent látható karakterek a játékban szereplő modellek, és nem promóciós rajzok!

A játékmenetről egyelőre nem sokat tudni, de aligha tévedünk nagyot, ha a MvC2 és a Tatsunoko vs. Capcom rendszereinek továbbfejlesztett visszatérésére tippelünk. Jelenleg 30 karakter szerepel a játékban, de néhányat még biztosan hozzáadnak a 2011 márciusi premierig (PS3-on és X360-on). Egyelőre hat karaktert mutattak be, a Capcom oldaláról Ryu (Street Fighter), Morrigan (Darkstalkers) és Chris (RE5), míg a Marvel felől Iron Man (Extremis páncélzatban), Wolverine (az Astonishing X-Men ruciban) és a klasszikusHulk tuti szereplők. A többieket szép fokozatosan fogják felfedni, de a Fantastic Four tagjait el lehet felejteni – az ő jogaikat még a Marvel sem tudta a Capcomhoz átjátszani. ■





Noha a kooperatív meglehetősen kevéssé kidolgozott, így mindkét játékos Chuckot irányítja, a hatalmas játéktéren több ezer különféle kiegészítőt húzhatunk magunkra, így végül mindenkinek abszolút egyedi karaktere lehet.

DEAD RISING 2

Mivel a Capcom és a fejlesztő kanadai Blue Castle meglehetősen titkolózó taktikát követnek a Dead Rising 2-vel kapcsolatban, a történetről még mindig igen keveset tudni. Az első kézzelfogható információkat a kaszkadőr főhősről és a második rész történetéről csak nyáron, az Xbox 360-exkluzív demóból fogunk megtudni. A Case Zero névre keresztelt csomag két évvel a DR1 előtt és három évvel a DR2 előtt játszódik (és olyan tájak, fegyverek és főellenfelek lesznek benne, akik és amik a végleges játékban nem kapnak helyet). Ezt végigjátszva kiderül, hogy a zombik második kitörése miként köthető Chuckhoz, illetve, hogy lánya miként is fertőződik meg a zombivírussal. Merthogy az ő meggyógyítása lesz a Dead Rising egyik (első?) fő feladata: elegendő Zombrex antiszert kell neki találni.

Ez persze nem lesz könnyű, hisz a játéknak otthont adó Fortune City komplexum a zombik uralma alatt áll, ami az unalmasabb pillanatokban is legalább ötven közeli élőhalottat jelent. Az eseménydús pillanatokban pedig? Maradjunk annyiban, hogy egy tavalyi prezentáció alkalmával 6000 agyakra éhes zombi tülekedett a képernyőn…

Az átlagos használati tárgyak fegyverként való használata most is a játék része, de a 300 alapfegyver sokkal izgalmasabb lesz a kombókártyák megtalálásával. Ezek mind különféle fegyver-kombinációkat jelentenek: seprűnyélre kötött láncfűrészt, mechanikus plüssmedvére kötött gépágyút (magától járja a környéket és automatikusan tüzet nyit a zombikra), vagy a fejre húzva igen csúf eredményt adó vödör-fúró kombinációt.

Az első játék 72 órás felépítése megmaradt, ahogy az időre végrehajtandó feladatok sem tűntek el. A fejlődési rendszer viszont átalakult; míg az eredetiben Frank West fotóriporter a minél látványosabb, véresebb képeivel szerezhetett PP-nek nevezett tapasztalatot, addig itt kizárólag a hentelésért jár pont. Igaz, a trükkösebb fegyverek, vagy éppen a környezet kihasználása plusz pontokkal jár, de reméljük lesznek más módjai is a szintlépés elősegítésének.

A Captivate nagy bejelentése a kétfős kooperatív-mód volt. Ez egyelőre különösebb odafigyelést nem kapott: nincsenek külön pályák, csak így végrehajtható feladatok, két játékos közreműködését igénylő trükkök a játékban. Gyakorlatilag arról van szó, hogy ketten lehet szeletelni a zombikat – ami persze nem egy rossz dolog, de reméljük, itt majd többet tesz hozzá az élményhez, mint a Lost Planet 2 hasonló megoldásai. ■

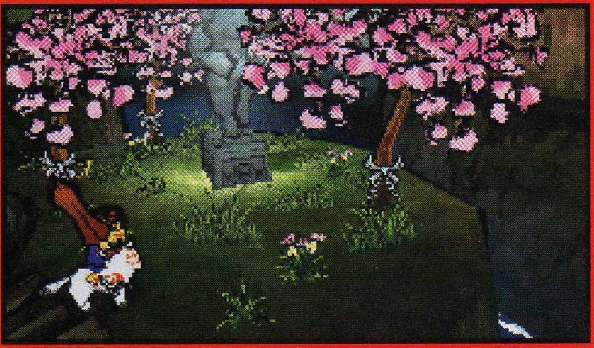


Kooperatív-módban a második játékos nem lép előre a sztoriban: az ő jutalma a fejlődés



Ghost Trick: Phantom Detective

A tavalyi TGS talán legjobb új játéka a Ghost Trick volt, az Ace Attorney-széria alkotóinak új őrülete. Leginkább a logikai játékok közé lehetne beszuszakolni, de persze extrém humorral. Főhősünk Sissel lesz, aki rögtön az intróban elhalálozik, és innentől kezdve csekély hatalmú szellemként kell tevékenykednie. Ez más szellemekkel folytatott kommunikációt jelent, illetve a környezet, a tárgyak manipulációját. Gyakorlatilag bármilyen eszközben poltergeist-effektet hozhatunk létre, és ezek kombinálásával, láncba fűzésével kell megakadályoznunk mások halálát és előidézni a gonoszak megbűnhődését. Mindezt fantasztikus látványvilággal, valamikor 2011-ben, DS-en élhetjük majd át.



Okamiden

Az Okami az utóbbi évek talán legcsúfosabban járt játéka: csak úgy sugárzott belőle a zsenialitás, a báj és az ötletesség – mégis hatalmas anyagi bukás lett belőle. Így aztán örömteli meglepetés, hogy készül a folytatás. Igaz, már nem Amaterasu, a daliás istenség a főszereplő, hanem egy kölyökfarkas alakját öltött pöttöm isten, Chibiterasu. A játékmenet viszont se emiatt, se a platformváltás miatt nem változott: egyszerű, de élvezetes harcra, logikai fejtörőkre, illetve az isteni ecset használatára kell számítani. Ezzel semmisíthetjük meg ellenfeleinket, ezzel rajzolhatjuk be a megrongálódott híd hiányzó darabját, és ezzel gyalulhatjuk el az akadályokat. Megjelenés 2011 elején, DS-re.



Sengoku Basara: Samurai Heroes

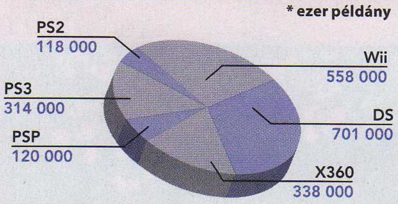
Valószínűleg a Capcom PR-osok nem örülnek, amikor valaki „szamurájos Dynasty Warriorsnak" nevezi a Japánban már hat részt megért Sengoku Basara legújabb epizódját, de hát mit lehet tenni, amikor még nagyítóval sem lehet sok különbséget találni a két sorozat között (ráadásul ott van a Samurai Warriors is…). A játék tehát az egy hős versus százfős seregek receptjére épül, viszonylag egyszerű harcrendszerrel, karakterenként eltérő speciális támadásokkal és fejleszthető fegyverekkel. Valamirevaló újdonságot (már ha annak lehet nevezni) a DW-knél észrevehetően látványosabb grafika, és az animékből szalajtott design és beszólások jelentenek. A játék év végén jelenik meg, Wii-re és PS3-ra.

TOPLISTA USA 02.28–04.03.

	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1.	God of War 3	PS3	1100
2.	Pokemon SoulSilver	DS	1020
3.	Final Fantasy XIII	PS3	828
4.	Battlefield Bad Company 2	X360	826
5.	Pokemon HeartGold	DS	761
6.	Final Fantasy XIII	X360	494
7.	New Super Mario Bros. Wii	X360	457
8.	Battlefield BC 2	PS3	451
9.	Wii Fit Plus	WII	430
10.	MLB 10: The Show	PS3	349



* ezer példány



Visszaállt a régi rend – megint a Wii a legnépszerűbb konzol. Ráadásul úgy tűnik, az amerikai piac kezd helyreállni: a március kis növekedést hozott az egy évvel korábbi eredményekhez képest. Két dologra érdemes figyelni: ez az első alkalom, hogy a PS3-as játékok eladásai voltak a legjobbak, és nagyon kevesen múlt, hogy a PSP nem csúszott be a közel tíz éves PS2 eladásai alá...

Csak gyűjtőknek!

Tele vagy pénzzel? Szeretnéd elszórni hatalmas dobozokra? Akkor jó időben, jó helyen vagy: az év talán két legnagyobb játékából is készül pénztárcagyilkos kiadás. Vegyük az elsőt, a **StarCraft 2 Collector's Editiont**, amely a fantasztikus dobozban a játék mellett tartalmazza az első részt kiegészítőstül (egy olyan pendrive-on, ami a játékbeli hős, Jim Raynor dögcéduláját mintázza), egy 176 oldalas művészeti albumot, egy képregényt, egy „így készült" DVD-t, a játék zenéjét CD-n, illetve pár ingame bónuszt és egy letölthető World of Warcraft lényt. A **Halo Reach Legendary Edition** a hatalmas dobozában egy méretes, számozott és Todd McFarlane által tervezett szobrot tartalmaz, valamint egy naplónak álcázott művészeti albumot és különleges páncélokat multiplayerhez. Ja, és a játékot! ■

A JÁTÉKFEJLESZTŐK FIZETÉSEI*



*2009, átlagosan, USA dollárban
Forrás: Maxim.com

ONLY IN JAPAN

Choujigen Game Neptune



Szoktál látogatni játékokkal foglalkozó fórumokat? Ha igen, biztos ismered azt a jelenséget, hogy gyakorlatilag bármilyen téma bedobása után öt perccel egymásnak esnek a különféle konzolok tulajdonosai (és önjelölt kereszteslovagjai). Idegesítő jelenség, a normális párbeszédet legalábbis lehetetlenné teszi. És, bár ezt eddig nem tudtuk, ez kitűnő táptalaja egy japán RPG-nek.

Igen, a középszerű alkotásokról ismert Compile Hearts egy konzolháborúba vezet – ahol négy istennő veszi fel a harcot a gonosz Magicon (Japánban a DS-es warezkártyák neve) ellen. A főhősnő Neptune lesz, az elkészült, de végül soha meg nem jelent 1995-ös Sega konzol után (ők a játék kiadói), három társa pedig a zöld Rinnebox, a fekete Lastation és a fehér Ruwii királyságok istennői lesznek.



A játék messzire viszi a konzol-párhuzamokat: a játékos flopilemezek segítségével idézhet meg különféle játékkiadók alapján készült lényeket, a fejlődés pedig az órajel emelésével, a memória növelésével működik. A játékba szinte minden japán kiadó és fejlesztő belekerül, és bár mint játék valószínűleg nem alkot maradandót (rengeteg visítós párbeszéd és körökre osztott harcok várhatók), így is szívesen kipróbálnánk. És mivel a játék PS3-ra készül, a régiófüggetlenség miatt még esély is van ■







■ **RED FACTION-MOZI**

Előző számunkban volt szó róla, hogy a THQ nekimegy Hollywoodnak – és ennek első lépése a Red Faction-film lesz. Igaz, egyenesen tévére készül, szóval eszelős költségvetésre, sztárokra nem kell számítani. Siker esetén jöhet a történetet továbbvivő tévésorozat is...



■ **FEJLESZTŐI KOMMENTÁR**

Néhány próbálkozáson túl a fejlesztői kommentár nem terjedt el a játékok világában. A Monkey Island 2 azonban mindent megtesz, hogy ezt elterjessze: az eredeti alkotózsenik, Tim Schafer, Dave Grossman és Ron Gilbert gyűltek össze, hogy a poénokról, a fejtörőkről dumáljanak.

NAUGHTY BEAR

Töncike és édibédi faluban éldegélnek a vidám plüssmacik. Minden szép, minden jó, mindenki szereti a többieket – kivéve a cimbéli morcos medvét, aki viszont egész nap csak szemétkedni akar. Nyilvánvalóan őt fogjuk irányítani, célunk pedig a minél nagyobb káosz és megaláztatás okozása lesz. Élhetünk egyszerű eszközökkel is (reggeli a vécébe, tévé a szakadékba, balta a fejbe), de a játék végére már robotjelmezben terrorizálhatjuk a vidéket, tűzvészeket indíthatunk, vagy éppen a rendőrök fegyvereit és járműveit elcsórva arathatunk a plüsshaverok között. A 28 pálya mellett multiplayer is vár a gonoszkodni vágyókra, akik X360-on és PS3-on csaphatnak le a programra, valamikor nyáron. ■



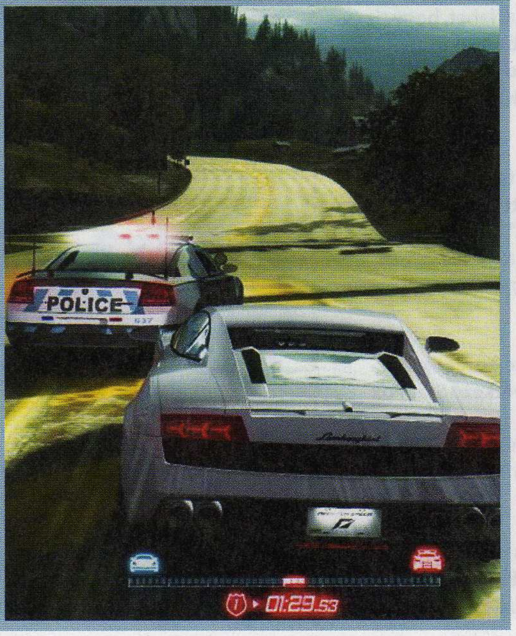








NEED FOR SPEED WORLD



„Freemium”. Jegyezd meg ezt a szót, mert lehet, hogy ez lesz az elkövetkezendő pár év egyik legsűrűbben használt kifejezése. Jelentése: ingyenesen beszerezhető, ingyenesen játszható program, amiben azért lehet költeni igazi pénzt is, ha nem akarsz lemaradni. A Need for Speed World is ilyen koncepció mentén épül: a kizárólag PC-re érkező program majdnem-MMO módon épül fel, és mégis, ingyenes lesz. A hatalmas városban szabadon versenghetünk a gép ellen, részt vehetünk a hivatalos futamokon, vagy akár saját magunk is tervezhetünk bajnokságokat. Akár versenyzőként, akár rendőrként is indulhatunk, a nagyjából nyolcvan autót (ez a szám egy év alatt 200-ra növekszik) pedig kedvünk szerint festhetjük és matricázhatjuk. A klasszikus NFS-epizódok irányítási modelljével felruházott játékban (értsd: nem a szimulációra, hanem az élvezetes száguldásra mentek rá) a győzelemmel szintet léphetünk, a megszerzett pénzből pedig a megnyíló cuccok közül vásárolhatunk. És itt jön a képbe a freemium: ha nincs kedvünk napokig versenyezni a tűzpiros Ferrariért, akkor beütjük hitelkártya-adatainkat, és megvehetjük forintért is. Ha tetszik ez a megoldás, ha nem, egy dolog nem változik: nyár végén kapunk egy ingyenes Need for Speedet! ■



ÁLLÍTÓLAG... a meg nem erősített tartomány

Robin a házban! Az tény, hogy készül a tavalyi év talán legnagyobb meglepetésének, az Arkham Asylumnak a folytatása, és az is majdnem biztos, hogy körülbelül egy év múlva kerül majd a boltokba. A tartalomról azonban eddig nem sok információnk volt; igaz, amiket most hallottunk, azok sem hivatalosak. Tehát: a második rész nagy újítása a kooperatív-mód lesz – a második játékos pedig az ütnivaló Robin szerepét veheti fel. A főgonoszok közé Joker mellé Kétarc, Mr. Freeze és Talia al Ghul várhatók.

Hangos Hill A Konami csak annyit közölt, hogy készülőben van egy új Silent Hill – a részleteket pedig az E3-on közlik. Ez nem állította meg a szaglászokat, akik kiderítették, hogy a fejlesztés mögött a cseh Vatra stúdió (korábbi Mafia-fejlesztők csapata) áll. Ez önmagában még sokat nem mond, de ha tudjuk, hogy a Vatra jelenleg egy FPS-t fejleszt, és összerakjuk a két információt, az a félelmetes kép jelenik meg lelki szemeink alatt, amint egy M16-ossal Pyramid Head-seregeket mészárolunk le…

Második évfolyam A Bully (Európában a remek Canis Canem Edit néven jelent meg) annak idején igazi felüdülést jelentett a megannyi komor, magát nagyon komolyan vevő program között. Néhány portoláson túl nem hallottunk többet Jimmy Hopkinsről, de úgy hallottuk, hogy jövőre visszatér – méghozzá egy egyetemi kollégium békés világát fogja feldúlni.

Apróságok Készül a zseniális Boy and his Blob (Wii) folytatása. • A nagy siker miatt az eredeti tervekkel ellentétben mégis lesz Demon's Souls 2. • A Persona 5 PS3-ra és X360-ra készül. • Bár a második rész megbukott, lesz Red Steel 3 – és támogatni fogja a Nintendo rejtélyes Vitality Sensor kütyüjét is. ■



Pokémon Black/White

Alig teszteltük a legújabb Pokémon-játékokat előző számunkban, a Nintendo máris bejelentette a következő párost. A mai extrém politikai korrektségre fittyet hányva White és Black alcímmel felruházott új epizód a tizenharmadik (!) Pokémon-film világába vezet, és tizenegynéhány év után végre egy kis forradalomra lehet számítani. No azért extrém változásokat nem kell várni, még mindig gyűjtögetjük a kis lényeket, teljesítjük a különböző városok trénereinek kihívásait, és mire felocsúdunk, már el is telt száz óra. Sok újításról még nem rántották le a leplet, de az új pokémonok és a teljesen új vidék mellett várhatunk egy már majdnem teljesen 3D-s grafikát (a táj már térbeli, a karakterek még rajzok) és ami talán még fontosabb, sokkal pörgősebb küzdelmeket. Japánban még idén megjelenik – még DS-re –, így nálunk minden valószínűség szerint 2011 második felében jelenhet meg. ■



Project K

A Sega egy szárnya, a Toshihiro Nagoshi által vezetett csapat teljesen ráállt a Yakuza-játékok készítésére – nemrég készültek el a negyedik résszel, jövőre jön az ötödik epizód, de addig is összeütnek egy PSP-s mellékszálat. Az egyelőre Project K munkacímen futó játék ugyanúgy Tokió – kitalált – Kamurocho városnegyedében játszódik, mint a többi epizód, de új főhőse egy új világba vezet minket. A 18 éves Tatsuya igazi bajkeverő: az oktatómódként is szolgáló bevezető során kicsapják iskolájából, így kénytelen az utcán csavarogni – és persze hamarosan belekeveredik a yakuzák komor ügyeibe. A játékmenet hasonlít a korábbi részekhez, így sok verekedésre és millió mellékküldetésre lehet számítani. Előbbi terén sok új kombóra számíthatunk, utóbbi pedig a komoly fősztori mellé a japán tinik vidám világába is elvezet – modellek csábítása helyett iskolás leányoknak kell elcsavarni majd a fejét. ■

ők megmondták... **idézetek**



„Tony Hawk Shred. Tessék, kimondtam. Sőt, én neveztem így el. Tuti, hogy valahol a PR-osok most dühöngenek…”
Tony Hawk Twitteren keresztül jelenti be a következő játékát. És igaza volt: a PR-osok másnapra töröltették a bejegyzést…

„Egyelőre ez az utolsó Halo. Legalábbis a Bungie-tól. A távoli jövőben persze minden lehetséges; ki tudja, lehet, hogy tíz év múlva úgy döntünk, hogy visszatérünk ebbe az univerzumba – de egy jó időre a Reach lesz az utolsó Halo-játékunk.”
Lars Bakken, a Bungie multiplayer designere nyilatkozta a Joystiq-nak. És miért pont tíz év? Lapozz a 18. oldalra…

„A Gran Turismo 5 jelenleg 90%-os készültségben van. Összesen 140 fejlesztő dolgozik most a játékon. nem, megjelenési dátumot még nem tudok mondani.”
Kazunori Yamauchi, a Poliphony Digital vezére. Csak a tájékoztatás kedvéért: januárban is 90%-ot mondott. Most vagy altat, vagy 140-fős pizzapartikat tartanak…

„Az lenne a legjobb, ha a Nintendo eljönne hozzánk, és pisztollyal kényszerítenének minket a következő Star Fox elkészítésére.”
Hideki Kamiya (a Platinum vezetője, a Bayonetta vezető designere) Twitteren. Az ötlet jó; mindenképpen jobb, mint a Namco megbízása volt a GC-korszakban…

„A Move semmiképpen nem teszi tönkre a SOCOM 4-et, ez volt a legfontosabb dolog a fejlesztésnél. Lehet, hogy sokaknak nem tetszik majd ez a megoldás, de nekik ott van a klasszikus, DualShockra épülő irányítás.”
Elliott Martin, a SOCOM 4 producere arról, hogy a mozgásérzékelés beépítése mellett a „hardcore” játékokban a Sony meghagyja a hagyományos irányítást is.

„Éld át a Red Hot Chili Peppers történetét, a szerény LA-i kezdetektől a legendás Hyde Park-i koncerten át a 2011-re várt új stúdióalbumig. Ismerd meg korszakalkotó zenéjük gyökereit a játékban megnyitott interjúk, koncertfelvételek és zenekari kommentárok segítségével.”
Részlet egy Activision-felmérésből, amely alapján jövőre megjelenhet a Guitar Hero RHCP! ■

SUPER MARIO GALAXY 2

Az új Mario Galaxy pár videó megtekintése után 2010 első felének legjobban várt játékává vált a szerkesztőségben. És mivel az európai megjelenésig még mindig hátravan egy hónap, kénytelenek vagyunk elmerülni a játékról érkező információk tengerében. Így hát következzenek a játék eddig bejelentett új power-upjai!



A FELPUFFADT YOSHI

Yoshi önmagában is zseniális karakter, ráadásul ha felpattansz rá, a zenében megjelennek a dobok, de amikor lenyeletünk vele egy lufit, és felfújódik, nem csak egyszerű hátasnak, de repülőnek is használható lesz, már amíg tart benne a szufla.



A SZIKLAGOMBA

Noha igazi gólemet nem tudunk Marioból faragni, a sziklagombák fogyasztásával kis időre megszilárdul. Így falakat törhet át, ellenfeleket lapíthat ki és rengeteg főellenség ellen is fel tudja venni a harcot.



A FELHŐVIRÁG

Bár a méhjelmez tökéletes a repülésre, ha az nincs, akkor sem kell földre szállni. Felhőgyártó formában Mario maga alá tud kreálni felhőpárnákat, melyek ideiglenes platformként szolgálnak. És mivel a szél is fújja őket, még utazni is lehet velük.



A FÚRÓFEJ

A fúrófejet felkapva Mario képes átfúrni magát az aprócska bolygókon, így megközelítve másképp elérhetetlen helyszíneket (például így bejuthatunk elkerített területekre). Ráadásul nagyobb lények védtelen hasát is így lehet elérni, megtámadni.



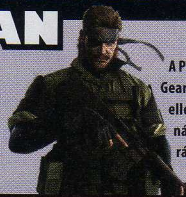
A MÁSODIK JÁTÉKOS, LUMA

Bár senki nem használta ki, az első részben is volt kooperatív-mód: a második kurzorral kristályokat lehetett összeszedni. A második részben ennél többről van szó: Lumát, a kis lényt lehet irányítani: a kristálygyűjtögetés mellett tárgyakat is összeszedhetünk és ellenfeleket is lefoghatunk kis időre, így segítve Mariónak.

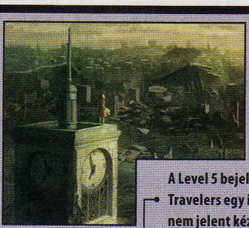
A JÓ, A ROSSZ ÉS A DIGITÁLIS ÁPRILISBAN



Nyáron érkezik a Monkey Island 2 felturbózott verziója egy rakat digitális platformra!



A PSP-s Metal Gear Solid Japánnal ellentétben nálunk cenzúrázatlanul fog megjelenni.



A Level 5 bejelentette legújabb játékát: a Time Travelers egy időutazós játék lesz, egy még meg nem jelent kézikonzolra. Tippünk: 3DS.



sleepisdeath.net – barátot szerez, odamegy, megvesz, élvez.

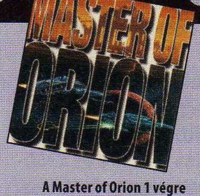
Iron Man? Ugyan már. A tavasz robotslágere a Mega Man film – élő szereplőkkel, rajongóktól rajongóknak.



JÓ



Elkezdődött a Halo Reach bétatesztje!



A Master of Orion 1 végre megvehető a gog.com-on – és csak hat dollár!

A MekTek megegyezett a Microsofttal: a Mechwarrior 4 ingyenes lesz.



Minden idők legdurvább multiplayer játéka lesz: SpyParty – tessék rákeresni a weboldalunkon!



Yoichi Wada letette a nagyesküt: idén megjelenik a Parasite Eve 3



Júniusban már Európában is hivatalosan kapható lesz a Demon's Souls!



Oldschool
2000/05



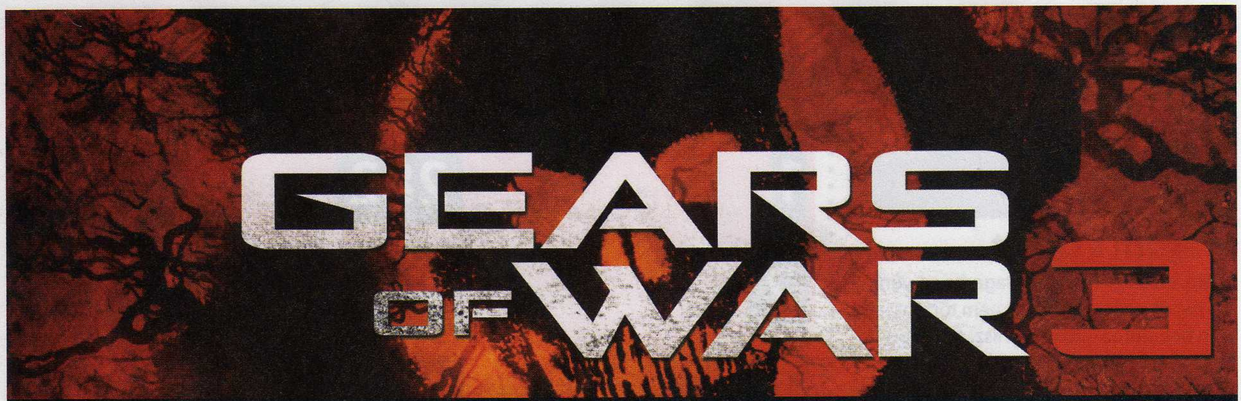
A BORÍTÓN
MUPPET RACE MANI

No igen, a Medievil 2 vagy a Crazy Taxi talán vadabb címlaptéma lett volna, de Brekiék kartjátéka legalább sokkal jobb volt, mint a sok tucat, licencen alapuló versenyprogram. Noha a kapott 90%-ot ennyi év távlatából nem ítélnénk meg neki, de az tény, hogy kellemes versenyeket lehetett benne vívni (multi természetesen osztott képernyőn) és a bátran Adventure-nek nevezett extra játékmód adott valami egyedi ízt a programnak.



A HÓNAP JÁTÉKA
SOUL CALIBUR

Debütál a Dreamcast, és vele együtt az időszak legszebb és talán legjobban játszható verekedős játéka. A magazinban 98%-ra taksált programmal gyakorlatilag minden DC-tulaj (vagy DC-tulaj haverral bíró egyén) több száz órát töltött el, csodálva a harcosok akrobatikus mozgását, a kétfős viadalok elkeseredett húzásait és Ivy melleit.



GEARS OF WAR 3





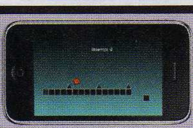


Nem akarjuk a saját vállunkat elismerően megveregetni, de előző számunk pletykarovatában megjósoltuk a Gears of War 3 bejelentését (pontosabban beszámoltunk mások jóslatáról). A tényleg jövő év áprilisában érkező GoW3 a trilógia lezárása lesz, amely másfél évvel a második epizód vége után játszódik. A felvezetés grandiózus: az utolsó emberi város, Jacinto is elpusztult, így az emberiség megmaradt erői kénytelenek utolsó rohamot indítani a Locust föld alól támadó seregei ellen. A harcba egy harmadik csoport, az emulzió által megváltoztatott Lambent szörnyetegek is bekapcsolódnak (ők az eddigi részekben is szerepeltek, például a GoW2 végén a mutáns brumak is Lambent volt). A harc a szokásos menetben zajlik tovább, de a játék az elvárt általánosságokon – új fegyverek, ellenfelek, járművek – túl tartalmaz meglepetéseket. A legpozitívabb talán a négyfős kooperatív-mód megjelenése, de a víz alatti pályákat, vagy a lépegetős részeket is igencsak várjuk. Az első részletes információkat az E3-on, a Microsoft sajtótájékoztatójáról szállítjuk. ■





Játék készül az Apokalipszis most filmből. Pedig erre aztán nincs szüksége a világnak…



Egy 360-kontroller után majdnem egy iPhone-t is összetörtünk az Impossible Game miatt…



Bukás a No More Heroes HD-konzolos verziója Japánban. Az eredmény? Nem lesz európai verzió.



Oroszországban havidíjas lesz a StarCraft 2 multi – és azért is külön fizetni kell, hogy külföldiekkel tudj játszani.



Nincs több online Halo 2 és Pandora Tomorrow: megszűnt az eredeti Xbox Live…

Egyre többen gondolják úgy, hogy az ingyenes játékdemó luxus – a Crytek szerint nemsokára fizetősek lesznek…



ROSSZ

Elhalasztották az iPad európai megjelenését – így aztán minimum májusig nincs Flight Control HD.



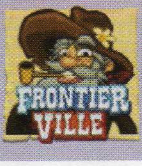
Film lesz a Shadow of the Colossusból. Az írja, aki az új Street Fighter-mozit jegyezte. Bleargh…



Több, mint két éve várunk a Team Fortress 2 X360-as patch-ére. Még mindig semmi…



Frontierville néven jön a Farmville vadnyugatos verziója – sok millióan fognak odaveszni…





Az első pénzbe kerülő WoW-hátas négy óra alatt kétmillió dollár bevételt hozott a Blizzardnak. Nem akarunk fizetős StarCraft-egységeket!



Aragorn's Quest

Mióta a Warner magához ragadta a Gyűrűk ura jogait, azóta sok dolog nem történt – de idén beindul az olifánt-biznisz. A komor, hangulatra vágyóknak ott a War in the North (lásd előzetesünket a 24. oldalon), akik pedig a Babó kicsit meseszerűbb hangulatára vágynak – netán kiskorúak –, azoknak készül az Aragorn's Quest. A játék a trilógia történetét meséli el, méghozzá Samu tolmácsolásában. Ő Aragorn cselekedeteire koncentrál (és mivel a porontyainak regél, nincs vér), így aztán csak őt fogjuk irányítani a játék során. A Wii és a PS3 mozgásérzékelőjére hangszerelt játékban a kardozás és a nyilazás, illetve ezek lóháton előadott verziói lesznek a középpontban. Családosok a kooperatív-módot is kipróbálhatják – itt Gandalf lesz a második játékos karaktere. A játék nyáron jelenik meg. ■



Saw 2

Az eredeti Saw-játék nem volt egy nagy eresztés: noha a hangulat és a gonosz csapdák elkapták a filmek szerelmeseit, a harcrendszer valami félelmetesen gyenge, volt. Meg kell vallani, a külsőségek tekintetében nem sokat változott a helyzet: noha új a főszereplő és új a helyszín, minden maradt a lepusztult és rozsdás eredeti stílusában. A megreformáltnak ígért harcot egyelőre nem mutogatják, de a prezentált logikai fejtörők inkább hangulat terén ütnek, mint a játékmenetet illetően; a képen például a játék első feladata, a fejszorító kulcsának arcból való kivágása látható – ez lehet, hogy durván hangzik, de az egész időzített gombnyomkodás és karmozgatás a játékos részéről. Megjelenés októberben, PS3-on és X360-on. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

1 játékról tudni egyelőre, ami támogatja a Wii Vitality szenzort: a Red Steel 3 lesz az.

2 sziget is lesz a Test Drive Unlimited 2-ben: Ibiza mellé az első rész Oahuja is visszatér!

8 százaléka a japánoknak akar jelenleg 3DS-t venni. A Mario bejelentésekor ez tízszereződik.

31 különféle powerup szerepelt összesen az eddig megjelent Mario-játékokban.

50 százalékkal estek vissza az európai DS-játék-eladások. A Nintendo elsősorban a warezolást okolja.

282 játékóra alatt érte (csalás nélkül) el az első ember az 50. szintet Bad Company 2-ben.

494. helyezést ért el az EA a Fortune magazin amerikai cégeket rangsoroló 500-as listáján.

350 ezer olyan játékos volt, aki csak egyszer próbálta ki a Madden 10 online lehetőségeit.

10 millió dollár bevételt hoztak az XBLA-játékok márciusban; először átlépve e küszöböt.



■ Wii Party
Ha kíváncsi vagy a következő tízmilliós tételben értékesített Nintendo-játékra, itt vannak az első hírek a Wii Partyról. A Mario Party-sorozatot felváltó játék legfeljebb négy főt szórakoztat egyszerre, különféle Mii-minijátékok mellett kaszinó-mód is lesz benne, rulettel, bingóval és kockajátékokkal.

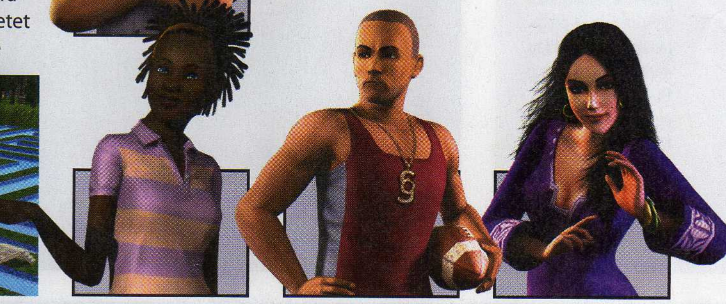
THE SIMS 3

A közel hatmillió példányban fogyó (ezzel mindenki más elégedett lenne, de a Sims 3-tól talán többet vártak) Sims 3 ősszel érkezik konzolokra is. Összesen három verziót kapunk az életszimulátorból, mindegyik egyedi jellemzőkkel bír. A HD-konzolos változatok extrája a szerkesztő kiegészítése: az általunk alkotott tárgyakat, épületeket, simeket egy gombnyomással megoszthatjuk, és az online piactéren mi is mazsolázhatunk a többiek kreálmányai közül. A Wii-változat egy teljesen új tengerparti bulivárost hoz, saját karrierlehetőségekkel és időtöltési opciókkal – kalandoknak hívott küldetéseket kapunk, illetve multiban barátainkkal meg is mérkőzhetünk; ez minden idők legbékésebb küzdelmeit jelenti. A DS-es verzió a tapiceruzára felépített szerkesztőt kap, illetve egy életet bemutató sztorimódot, megannyi előre koreografált eseménnyel. Ja, és ha már Sims 3: júniusban érkezik hozzá a második nagy PC-s kiegészítő, méghozzá Ambitions címmel. Ez a foglalkozások terén dobja fel a programot: nem csak tíz új munkakört kapunk, de vállalkozást is lehet indítani és munkaidőben is lehet majd irányítani kis digitális rabszolgáinkat. ■











■ Béta-medál
A Halo Reach-hez és az új Ghost Reconhoz hasonlóan az új Medal of Honorból is lesz heteken át gyűrhető bétateszt. A nyáron elérhető bétáról sok konkrét információ még nincsen, mindenesetre ez lesz az első alkalom, hogy a DICE által fejlesztett multit kipróbálhatjuk.

Ami a celebvilágban történt…



Gwen Stefani
és bandája, a No Doubt megnyerte az Activision ellen a Band Hero kapcsán indított per első lépését.



Michael Pachter
szerint az E3-on bejelentik a kisebb és Natallal összecsomagolt Xbox 360-at, őszi megjelenéssel.



Hideo Kojima
fogadalmat tett: ha a következő, szupertitkos játéka megbukik, elhagyja a játékfejlesztés világát.



Daigo „Beast" Umehara
lepaktált a Mad Catz kontrollergyártó céggel – a Bestia ezentúl a TE FightStickkel fog Street Fighterezni.



Richard Morgan
nem csak a Crysis 2 sztoriját írja, de az EA jövőbeli játékaiba is be fog segíteni ötleteivel, történeteivel.



Jerry Bruckheimer
filmet készít két hardcore játékosról, akik sereget vezetnek egy játék megelevenedett szörnyei ellen…

nail'd



A Nail'd fizikája, vezetési modellje valamivel távolabb van a realitásoktól, mint amit a Burnout-szériában már megélhettünk. Magyarán szólva: csak a versengés számít, a realizmust el lehet felejteni. A stílus tekintetében hasonló, ám a Nail'd fejlesztői szerint túl visszafogott Pure módjára trükkök bemutatásával lehet nitrót gyűjteni, azzal pedig akár kétszeres sebességre gyorsítva száguldhatunk végig a pályán. A pályán, amely nem körökből áll, hanem egy hatalmas szakaszból; a pályán, amelyen elágazások tucatjai találhatók; a pályán, amely néhol mágnesvasutak tetején vezet, máshol pedig egy landoló 747-es elől kell menekülni. Mindez természetesen multiban is, akár 12 fő számára – ami főleg a minden földi jót tartalmazó pályaszerkesztő miatt lesz érdekes élmény. A Nail'd PC-re, PS3-ra, X360-ra érkezik, valamikor az év végén. ■





Következzen szokásos havi rovatunk, ezúttal a Konami legjobban fogyó sorozatait bemutatva. Számunkra meglepő volt a Silent Hill kicsit visszafogott teljesítménye, és ezzel együtt a Pro Evók kiugróan jó számai – igaz, mivel Japánban évente négy-öt verzió is napvilágot lát, ez érthető. A játékok számánál a kiadó gyökereire tekintettel a játéktermi kiadásokat is számoltuk (ugyanakkor ezek változtatás nélküli konzolos kiadásait már nem.), sőt, az iPhone-verziókat is felírtuk. ■

KONAMI-MILLIÓK

PRO EVOLUTION SOCCER

Játékok száma: **41**
Összeladás: **59 000 000**
Az első rész:
Pro Evolution Soccer (2001)
A legutóbbi rész:
Pro Evolurion Soccer 2010 (20

METAL GEAR

Játékok száma: **22**
Összeladás: **27 000 000**
Az első rész:
Metal Gear (1987)
A legutóbbi rész:
MGS Peace Walker (2010)

CASTLEVANIA

Játékok száma: **32**
Összeladás: **21 000 000**
Az első rész:
Castlevania (1986)
A legutóbbi rész:
Castlevania: The Adventure ReBirth (2009)

FROGGER

Játékok száma: **19**
Összeladás: **20 000 000**
Az első rész:
Frogger (1981)
A legutóbbi rész:
Frogger Returns (2009)

DANCE DANCE REVOLUTION

Játékok száma: **84**
Összeladás: **10 500 000**
Az első rész:
Dance Dance Revolution (1998)
A legutóbbi rész:
Dancin Stage Hottest Party 2 (2

SILENT HILL

Játékok száma: **9**
Összeladás: **6 000 000**
Az első rész:
Silent Hill (1999)
A legutóbbi rész:
SH Shattered Memorie 009)

A 2009-es japán videojáték-piac erőmegoszlása*



*Millió darabban megadva. Forrás: Media Create

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Az International Karate+ volt az első játék, amelyben a játékos hátraszaltózhatott – és ezt a fejlesztő Archer Maclean a Grease film egyik jelenetéből rajzolta ki, képkockánként.

2 **Sheng Long, a Street Fighter-széria karaktere egy félrefordítás eredménye: az eredetiben a Sho-Ryu-Ken ütésről beszéltek, ezt a kínaiak Sheng Longnak ejtik, és az angolok ezt vették át.**

3 Az eredeti UFO-ban maradt egy bug, ami az első mentésnél lenullázta a játék nehézségét. Igaz, ez 1994-ben volt, vagyis a játék így is kemény volt.

4 **A konspirációs elméletekkel tömött Deus Ex készítői a Fehér Házat nem a látogató CIA kérésére vágták ki a játékból, hanem mert unalmas volt a rengeteg iroda.**

5 A nyolcvanas években a gépek nagyon keveset tudtak – így az EA első amerikai focis játéka sokáig csak 7-7 játékost kezelt oldalanként. A névadó edző, Madden volt az, aki közölte, hogy ha a nevét akarják használni, realisztikus, 11-11-es felállást kell prezentálniuk. Ez két év alatt sikerült a programozóknak...

A DWARF FORTRESS ELKÉPESZTŐ TÖRTÉNETE

[IRTA W]

Ogdöman, a törpe békésen üldögélt műhelyében. Nem volt gondja: bendőjét teletömte az erőd körüli farmokról származó étellel, szomját a település körül futó folyó vizével oltotta, szenvedélyét munkájában élte ki. Ogdöman kézműves volt, méghozzá a legjobb – hírneve legendás, tudása és ügyessége páratlan volt. Nem volt számára szokatlan az sem, hogy műhelye nem a föld alatt, hanem nyílt színen helyezkedett el. Elvégre gondos ura, akit sosem nevezett nevén, az égből felügyelte a sorsát, de most épp nem volt ideje arra, hogy ásni küldje a törpéket, gondoskodva azok védelméről és komfortjáról. Ogdöman mégis békében élt, nem félt semmitől. Életét a művészetének szentelte, idejét pedig fő művének, egy legendás bögre faragásának. Nem egyszerű bögre volt ez, melyből részeg törpék hörpintik a bort: míves darab volt, ábrákkal és karcolatokkal a szélén, monogrammal az alján. Egy nap azonban bekövetkezett a tragédia: a résnyire nyitott ajtón két mosómedve surrant be, szájukba vették a bögrét és eliszkoltak a közeli erdőbe. Ogdöman féktelen haragra gerjedt: élete főműve, munkájának gyümölcse eltűnt. Barbár rivallása az egész erődöt beharsogta, hát még az a hang, mikor megindult, hogy bosszút álljon... mindenkin, aki csak az útjába akadt. Kútba lökte törpetársát, aki csak inni akart; lemészárolta a kaput őrző harci kutyát, kibelezte az istállóban szénát majszoló lovat, aztán halálos sebet ejtett egy szamáron. Ogdöman mérges volt. És fáradt is, így hát visszavonult ágyába, hogy szunyókáljon egyet. Ám a pihenés nem csillapította féktelen haragját: ébredés után pozdorjává törte az ágyat, a széket és még az ajtót is, majd kiviharzott az erődből, hogy megálljon a bejárat előtt elterülő hídon, elrugaszkodjon és beleugorjon a folyóba, magával rántva az épp beköltözni készülő, a létfenntartáshoz kiemelt fontosságú kovácsot is. A kovácsot elragadta a sodrás, Ogdöman viszont épp bőrrel mászott ki a partra. Bosszúja véget ért: visszavonult az erődbe, ahol cseppet sem boldogan, de még élt – két évet, hogy aztán a depressziója elteljesedjen rajta és beleugorjon a legmélyebb tárnába.

TÖRPÉK ÉS ERŐDÖK „A testvérem és én úgy nőttünk fel, hogy egymásnak adtuk tovább az élményeinket, ez pedig talán meg is látszik a Dwarf Fortress felépítésén, amely teret ad az efféle élményeknek és eseményeknek." – meséli nekünk hosszúra nyúlt beszélgetésünkben Tarn Adams, a Dwarf Fortress tervezője, designere, programozója, grafikusa és atyaúristene. Nem hallottál róla? Ha nem játszol gyakran PC-n, nem lételemed az, hogy valamibe akár több száz órát is ölj, ráadásul gondot okoz, ha a grafika nem áll másból, mint színes betűkből is szimbólumokból, akkor egyáltalán nem meglepő. Ha a fenti történetről azt gondolod, hogy hangulatos alapozó, netán egy ötletes mesélő beszámolója egy D&D szeánszról, akkor van egy rossz hírünk: egyik tipp sem jó. Mert mindaz, amit olvastál megtörtént a Dwarf Fortressben, sőt: bármikor megismétlődhet. Teljesen máshogy, más szereplőkkel, más végkifejlettel, de mindig kiszámíthatatlan módon. Mert míg a legnagyobb stúdiók akár fél évtizedet és 60-70 millió dollárt is képesek elszórni azért, hogy felépítsenek egy hatalmas játékteret, megtöltsék azt élettel és egy feledhetetlennek hitt történettel, addig akadt két ember, aki nyolc év programozással, bármiféle komolyabb segítség nélkül megcsinálta minden idők egyik legkomplexebb, legkiszámíthatatlanabb és legélvezetesebb játékát, ahol bármi megtörténhet, de kétszer ugyanaz szinte sosem.

„Egy törpe hóhér, mivel egy balesetben elveszítette kezeit, többé nem tudott a bárdjával bánni, ezért elkezdte harapdálni az embereket és valahogy le tudta rágni a végtagjukat, melyeket éveken át hordozott a szájában."

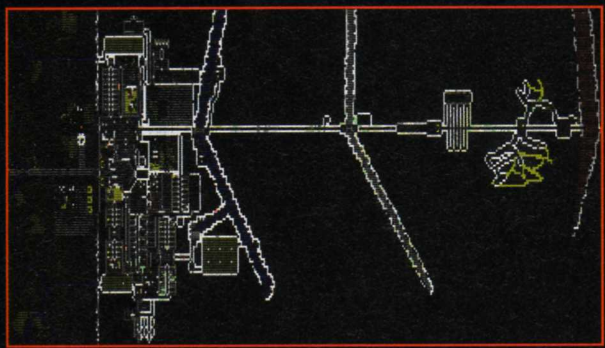
„Nem meglepő, hogy nem mozdulnak el a nagy cégek ebbe az irányba. Két év alatt elkészíteni egy kidolgozott és finomhangolt játékot véletlenszerű elemekkel, amely egy egész, kidolgozott játékot alkot anélkül, hogy a véletlenszerűség tönkretenné az egészet, nos, hatalmas kihívás, és ha nem izgat az újrajátszhatóság, akkor egy előre meghatározott történet sokkal impozánsabb végeredményt alkothat, ugyanannyi fejlesztési idővel." Adamsnek e téren pedig van tapasztalata, hiszen független fejlesztőként ő is bejárta a kötelező utat – megpróbált egy teljesen tradicionális keretbe rakott szerepjátékot megalmodni, gyakorlatilag teljesen egyedül, csupán a bátyja segítségére támaszkodva. „Az első, kiadatlan játékunk a DragSlay volt, amely már rendelkezett a Dwarf Fortress testtájékokkal is számoló harcrendszerével, a randomgenerált világgal melyben sárkányok és törzsek járják a világot, városokat támadva meg – te, a játékos és társaid pedig hősként álltátok a sarat ezek védelme érdekében." Azonban az Adams-fivéreknek gyorsan rá kellett jönnie arra, hogy a kezdetleges 3D grafika és az ebből akadó összetettség komoly akadályt jelent a fejlesztés során. A legtöbb lelkes fejlesztő ennél a pontnál általában abbahagyja, és inkább visszatér a mindennapi munkájához, de Adams ennél makacsabb. Elvégre a Stanfordon PhD-zett matematikából, így egy ilyen apró probléma csak nem fogja megállítani!

És nem is állította meg. „Megszületett a Mutant Miner, ahol a játékos feladata bányák létrehozása volt radioaktív hulladék után kutatva – a sugárzás segítségével egyre több végtagot növeszthetett, mellyel gyorsabban áshatott és hatékonyabban harcolhatott a föld alatt élő szörnyekkel." Innen pedig egyenes út vezetett ahhoz, hogy megszülessen a Dwarf Fortress. Adams és hihetetlenül lelkes rajongótábora mindmáig nem döntötte el, hogy milyen stílusú is a játék: roguelike kaland? Törpe-központú szerepjáték a Dungeon Keeper szellemében? Stratégia a Simsekre jellemző karakterközpontú interakcióval? Esetleg mindez együtt? Ezt eldönteni mi sem mernénk, annyi biztos csupán, hogy a Dwarf Fortress páratlan. Maga az alapötlet lehet, hogy nem új – építs egy önműködő gazdaságú, betolakodó biztos földalatti erődítményt és virágoztasd fel a törpe törzset – a megvalósítás és a lehetőségek száma viszont páratlan. Már-már végtelen és ez ebben az esetben nem üres marketing szöveg. A Dwarf Fortress alapja a véletlen: randomgenerátor dönt arról, hogy hogyan nézzen ki az adott térkép, hogy hol helyezkedjenek el rajta a törzsek és a szörnyek, hogy mikor üt be a krach. Az ehhez párosuló részletesség példátlan: a Dwarf Fortress a tényleges indulás előtt 1000 év történelmét szimulálja, ahol civilizációk tűnnek fel és tűnnek el, ahol az erózió átformálja a tájat, ahol a szélirány és a vízmennyiség befolyásolja az éghajlatot, ahol a folyó nem csak egy mederben csobog, de képes barlangokba, földalatti tárnákba is lecsordogálni. Az elhullott tetemek oszlódásnak indulnak, mérgező gázokat termelnek, amik képesek szűk járatokban továbbterjedni, hasonlóan a vérhez, a magmához és bármilyen egyéb folyadékhoz. Sőt, a Dwarf Fortressben nem csak a végtagok sérülhetnek és szakadhatnak le, de a mérgezés és az egyéb behatások akár még a sejtek működését is befolyásolhatják!

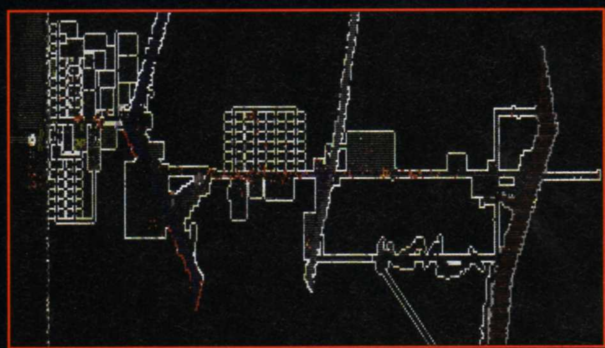
OGGEZ RASHAS, A PUSZTÍTÓ „A Dwarf Fortress designjának egyik fő talpköve az, hogy a valóság remek útmutató a játékmechanika kialakításában – a valóság működik, így egyes játékelemek bizonyos fokig kiegyensúlyozzák egymást." Az elmúlt évtizedben



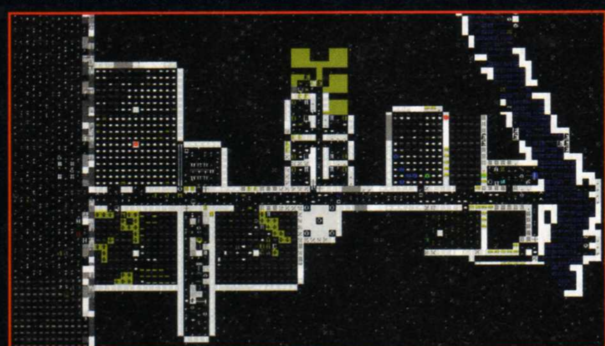












már megszokhattuk, hogy ha több NPC-t is szerepeltető játékról van szó, akkor a fejlesztők szeretik kiemelni azt, hogy azok élik az életüket, elvégzik a napi rutinjukat és végre tényleg úgy viselkednek, mint a való élet emberei. Ez persze általában jottányit sem igaz, legalábbis addig, míg valaki le nem ül a DF elé. Mert itt bizony tényleg ez a helyzet: az adott foglalkozással rendelkező törpék tényleg elvégzik a napi teendőket: a farmerek a földeken húzzák az igát, a kovács az üllőn kalapálja a fegyvereket, a mészáros pedig a háziasított állatokat fosztja meg a belsőségektől. A törpék nem csak gondolkodnak, de éreznek is: képesek haragra gerjedni, szerethetnek, örülhetnek, depresszióba eshetnek – Ogdöman története jól példázza azt, hogy ez mire vezethet...

Bár ő álmodta meg és mind a mai napig ő foglalkozik vele, azért még Adams is meg tud lepődni a DF hihetetlen történetein. „Akadt egy eset, amire még én sem számítottam: egy törpe hóhér, mivel egy balesetben elveszítette kezeit, többé nem tudott a bárdjával bánni, ezért elkezdte harapdálni az embereket és valahogy le tudta rágni a végtagjukat, melyeket éveken át hordozott a szájában." És ha valami, akkor ez bizony színtiszta zsenialitás, mert nem csak a fejekben és a tervezőasztalokon létezik, de elkészült, működik és bárki által kipróbálható. „Nem mondanám, hogy korábban senki sem gondolt arra, hogy ezeket egy játékban szerepeltesse. Sokan próbálták már és sok játék rendelkezett olyan alrendszerekkel, melyek a valós világot szimulálták. A legtöbb játék azonban vagy egy konkrét határidővel rendelkezik, vagy idővel kútba esik a projekt, így sok elképzelésből le kell faragni."

KOMPLEXITÁS Ez pedig az egyre jobban butuló és egyre inkább a rövid, tömör és messze nem komplex élmények felé elmozduló modern játékokat látva jogos és észlelhető is. A Dwarf Fortress legnagyobb előnye az, hogy a véletlenszerűség hajtja; elvégre ennyi lehetőség, ennyi egyedi élmény, ilyen, gyakorlatilag végtelen szavatosságot máshogy elérni talán lehetetlen lenne. Kivételek persze akadnak: a randomizáció egy formája manapság előszeretettel kerül elő. A procedurális generáció annyira közkedvelt terminus manapság, mint pár éve a lens flare. Miről is van szó? Adott tartalom generálásáról algoritmus által, ahelyett, hogy mindent kézzel, manuálisan kellene előállítani. Például ott van a Grand Theft Auto-széria Liberty Cityje, amit művészek, grafikusok és tervezők tucatjai álmodtak meg és raktak a helyére – egyik épület után a másikat, hosszú évek alatt. A procedurális generálás ennek egy részét kiválthatja: ha adott paraméterek szerint megalkotnak egy rendszert, ami képes különböző méretű, formájú és stílusú háztömböket generálni, akkor máris felgyorsul a folyamat. Ennek a gyökerei már a videojátékok hőskoráig visszavezethetőek – ezzel próbálkozott például a klasszikus Elite első verziója, amely 282 milliárd (!) galaxist akart a játékosok elé rakni – míg a kiadó úgy nem döntött, hogy ez a gigantikusság elriasztaná a játékosokat, így végül csak nyolc, kézzel előállított galaxis került be a játékba. A sorsnak persze van humora, mert az ötlet harminc év elteltével visszatért: a még fejlesztés alatt álló űr-MMO, az Infinity pontosan ezt valósítja meg, csak épp teljesen 3D-s környezetben és impozáns grafikával.

Adams számára viszont egyáltalán nem fontos a grafika – elvégre ő továbbra is az alap ASCII megjelenítéssel építi a maga birodalmát és a jövőben ezen nagyon nem is szeretne változtatni. Az idő mindenesetre nem hajtja: a Dwarf Fortress az elmúlt években olyan kultuszt alakított ki, hogy Adams a legutóbbi, hihetetlenül sok újítást hozó frissítésen (ami a verziószámot 0.28-ról 0.31-re emelte) közel 14 hónapon át dolgozott, és ami még fontosabb, éhen sem veszett. A Dwarf Fortress élete zajlik: hétről hétre, hónapról hónapra képes változni, megújulni, de „elkészülni" talán sosem fog. Mindig akad valami olyan ötlet, valami olyan áttörő újdonság, ami teljesen új szint visz a törpemenedzselés életébe – a következő nagy update-ben mágia, hajók és az eddigieknél idegenebb, különlegesebb helyszínek lesznek majd. A komplexitás sokakat elriaszt, a DF-et viszont pont ez teszi olyan csodássá, varázslatossá és kiszámíthatatlanná – még ha ebbe maguk a törpék is hajlamosak beleőrülni és vad mészárlásba kezdeni. ■

A Tarn Adamsszel készült interjúnk teljes terjedelmében az 576 Kbyte Online-on olvasható!



*poszt*MODERN

Marcona kidobók. Órákon keresztül folyó kihallgatások. Lenyúlt dollármilliók. Egy pénzéhes kiadó. Ráadásul sosem lesz Modern Warfare 3… És gyakorlatilag az egész balhé Steven Spielberg hibája.

Spielberg találta ki, hogy a Ryan közlegény megmentése film alapján játékot kellene készíteni, és az ő ötlete volt a rengeteg látványos, előre megrendezett jelenet, no meg a realisztikus világ is. Igaz, amikor a Jurassic Park ihletésére készült játéka, a Tresspasser hatalmasat bukott, öt évre megutálta a játékok világát – eladta az EA-nek a DreamWorks Interactive fejlesztőcsapatot, és ment tovább a maga útján. Az EA fejeseinek elképzelései közül azonban nem sikerült kiűzni a látványos, második világháborúban játszódó FPS képét, így elkezdtek fejlesztők után kutatni. Első választásuk a műfaj leghíresebb csapata volt, az id Soft – de onnan elzavarták őket, hisz mindenki a Doom 3-on dolgozott. Igaz, nem kellett üres kézzel távozni az EA-s fejlesztőkeresőknek: az id egy megfelelő gárdát ajánlott a figyelmükbe – ez volt az oklahomai 2015 Studios.

Két év telt el, és az ifjonti hév, illetve a bizonyítási vágy által fűtött 2015 végül egy korszakalkotó FPS-t tett le az asztalra. Ez volt a Medal of Honor: Allied Assault, a PS1-en már nagy sikert aratott sorozat első PC-s darabja, és máig legjobbnak ítélt epizódja. A kiadó azonnal meglovagolta a sikert: kiegészítők gyártására utasította a csapatot. Az Allied Assault fejlesztését meghatározó magnak azonban ez nagyon nem tetszett; mint ahogy maga Tulsa sem. A város ugyanis nem volt túl izgalmas, legalábbis nem egy hirtelen hírnévhez és pénzhez jutó fiatal csapat számára nem – így aztán Grant Collier és Vince Zampella vezetésével 22-en egyszerűen otthagyták a stúdiót és új otthont kerestek maguknak. A kiválasztás legfontosabb paramétere a tengerpart közelsége volt, így az ország közepéből Santa Monica pálmafás-homokos strandja mellé telepedtek le. (A partizánakció következményeként az Allied Assault-kiegészítőket más csapatok készítették el, és a 2015 az EA-vel is összeveszett: a legendásan ócska Men of Valort dobták össze a Vivendi számára. A cég azóta csak mobiltelefonokra fejleszt.)

Az Infinity Ward nevet felvett csapatra Bobby Kotick figyelt fel – az Activision főnöke meggyőzte a vezetőséget, hogy másfél millió dolláros befektetéssel vásárolják meg az új cég 30%-át. Akkoriban ez a pénz elég volt egy PC-s játék elkészítéséhez, és az Infinity Ward ezt másfél év alatt meg is tette. De még hogy! A sajtó által eleinte csak Medal of Honor-klónnak nevezett játék örökre átírta az akciójátékok történelmét. És bár az eladások nem sokkal kúsztak egymillió fölé, a rengeteg díj és még több lelkes játékos elég bizonyíték volt Kotick számára: jó lóra tett. Így aztán Activision megvásárolta az Infinity Ward maradék részét és három éves külön szerződést kötött a fejesekkel (a két vezető alapító mellé felnőtt Jason West designer is). A fejlesztőkre ekkor túl nagy teher még nem nehezedett – ők is akarták a folytatást, ráadásul az Activision nem is szólt bele a dolgukba, Kotick szerint a saját fejük után haladva tudnak „mágikusat alkotni".

Eltelt három hónap, és a helyzet igencsak megváltozott – a képbe ugyanis belépett a Microsoft, akiknek kellett valami ütős cím az akkor még a legnagyobb titokban fejlesztett Xbox 360-ra (az már akkor biztos volt, hogy a Bungie lecsúszik a premierről – bár azt valószínűleg senki sem sejtette, hogy két évet késnek majd…). Az Infinity Ward örömmel állt a kihívás elé, és nem csak megtriplázták a létszámot, de azon kevés külsős fejlesztők közé tartoztak, akiket a Microsoft beengedett az ATG (Advanced Technology Group, az Xboxok megtervezését végző mérnökcsapat) szentélyébe, és így ha minimálisan is, de kihatottak a konzol képességeire. Nem volt könnyű menet, de sikerült – a Call of Duty 2 volt a gép kezdeti címei közül a legjobban fogyó program: a gépet megvásárlók 77%-a dobta be ezt is a kosárba.

A hatalmas siker természetesen vidámmá tette a kiadót és a fejlesztőt is – előbbi közel 30 millió dollárt ölt a játékba, és bár sokan kételkedtek benne, hogy ezt sikerül visszatermelni, ismét Bobby Kotick jóslata vált be. Azonban az ezt követő hónapokban valami elromlott – és ebbe két dolog játszott bele. Az egyik az volt, hogy az évenkénti megjelenés miatt az Activision felkérte a Treyarch stúdiót a páros években kiadandó Call of Dutyk fejlesztésére, amelyhez mindig az előző évi Infinity Ward grafikus motort használták fel. És noha a következő néhány évben a két fejlesztőcsapat közti viszony hihetetlenül elmérgesedett, sokkal nagyobb volt a szakadás az Activision és az Infinity Ward között. A második világháborút megunva a fejlesztők egy modern kori Call of Dutyt akartak készíteni, és ebbe az aranytojást tojó tyúk kinyírását vizionáló Activision-főnökség csak igen nehezen nyugodott bele. Ez odáig vezetett, hogy felvetődött, hogy az IW-vezetők szerződésének meghosszabbítására



WARFARE

[ÍRTA **GRATH**]

nincs is szükség – igaz, végül győzött az ész, és egy évvel a Modern Warfare megjelenése előtt megkötöttek a 2009-ig tartó szerződés (igaz, már csak két vezetővel – az alapító Grant Collier abszolút csendben lelépett a cégtől).

Azt mindannyian tudjuk, hogy a Modern Warfare mekkora siker lett – ennek, illetve a Guitar Hero-sorozat sikerének köszönhetően az Activision még a Vivendi általi felvásárlásból is jól jött ki: Kotickból még nagyobb főnök lett, méghozzá egyetlen feladattal. Pénzt kellett csinálnia. Minél többet, minél hamarabb. Az újabb eszelős siker újabb összezördüléseket szült: az Infinity Ward nem akart folytatást készíteni, nem akarták tartani a nyaktörő 22 hónapos tempót, viszont részesülni akartak a játékaik sikeréből. A tárgyalások elkeseredettek voltak, és öt hónapig húzódtak: csak 2008 márciusában sikerült megállapodni (ennyivel kevesebb idő jutott a Modern Warfare 2-re). A megállapodások az Activision Blizzard új felfogását tükrözték: nekik egyetlen dolog számított, az, hogy 2009 novemberében megjelenjen a Modern Warfare 2. Ezért cserébe nem csak pénzt (pontosabban nagyobb részesedést a stúdió minden dolgozójának az általuk fejlesztett játék bevételeiből) adtak, de valami pillanatnyi őrülettől vezettetve lemondtak a Modern Wafare brandről, és a jövőre nézve teljes szabadságot kapott a csapat. Mindenki jól járt, mondhatnánk.

Igen, de egyet lehet találni, hogy a Modern Warfare 2 megjelenését követően mivel állt elő a már Bobby Kotick által vezetett öltönyös-sereglet: 2011 novemberére készen kell lennie a harmadik résznek. Ez természetesen kiborította a bilit: Zampella és West ragaszkodtak a szerződésben feketén-fehéren leírt jogaikhoz, az Activision pedig az időközben 2011 nyaráig meghosszabbított munkaszerződésekhez. A nem kis részben épp a Call of Dutyk által a legnagyobbá vált kiadó szokásos megoldása – „adjunk még több pénzt nekik!" – nem jött be, és a tárgyalások most is hónapokig húzódtak. A megoldás azonban csak nem jött el, és így a kiadó példátlan cselekedetre határozta el magát: március 1-én kirúgták az Infinity Ward két vezetőjét. A hivatalos indoklás szerint az ok fegyelemsértés, illetve versenytársakkal való kapcsolatfelvétel volt. Ez magyarra lefordítva azt jelentette, hogy a vezetőket azzal vádolták meg, hogy a másfél év múlva lejáró exkluzív szerződésük lejártát követően le akartak lécelni. A fegyelemsértés szekció arra vonatkozott, hogy Zampella és West nem adták át magántelefonjaikat és -laptopjaikat az Activision ügyvédjeinek. A végső „megbeszélés" egy hat órán keresztül tartó kihallgatás volt – munkaszüneti napon, az Activision-központ egy ablaktalan szobájában.

A kirúgottak azonnali perrel válaszoltak (ebből az is kiderül, hogy pár nappal a nekik járó 36 millió dolláros részesedés kifizetése előtt csapták el őket), és természetesen az Activision is visszatámadott a saját keresetével. Ez az ügyvédek harca lesz, és innen lehetetlen megjósolni, hogy kinek – és mikor – ad végül igazat majd a bíró. Az Activision következő lépése az volt, hogy egy külön szekciót hozott létre a Call of Duty-brand irányítására – és mivel ilyesmit kitalálni, kidolgozni nem két nap, sokak szerint az egész balhé egy előre megfontolt terv alapján ment végbe. Ennek értelmében a cég már most bejelentette, hogy 2011-ben a boltokba kerül egy Infinity Ward által fejlesztett Call of Duty.

A kérdés csak az, hogy ez milyen Infinity Ward lesz. Merthogy Zampella és West elvesztését minden bizonnyal simán túlélte volna a cég – csakhogy már most 13 régi alkalmazott is felmondott. Nem is akárkik: az összes vezető designer és animátor, valamint a vezető grafikusok és programozók közül is néhányan. Hivatalosan ugyan még nem jelentették be, de a legtöbben a két vezető által alapított – és zseniális módon Respawn névre keresztelt – új fejlesztőstúdiónál találnak otthont. A Respawn a világ legegyszerűbb weboldalával is a fejlesztők krémjét vonzza, hisz ennek a csapatnak a játékára mindenki oda fog figyelni. Egyrészt, mert körülbelül két év múlva kiderül, hogy milyen is lett a Modern Warfare-fejlesztők játéka, másrészt azért, mert az EA minden bizonnyal hatalmas reklámkampányt kanyarít majd a játék köré. Igen, az Electronic Arts, hiszen a cég az EA Partners rendszeren keresztül felkarolta a Respawnt, és ők adják majd ki a játékot!

És az Activision? Nos, idén kijön a Treyarch-epizód, ez tiszta sor. Jövőre kijön az Infinity Ward logóval eladott Call of Duty is. Ez azonban nem lesz Modern Warfare 3, és hacsak a szerződést nem érvénytelenítik valahogy, ilyen címmel program soha nem is fog megjelenni; kivéve persze, ha Zampella és West belemennek. De valljuk meg, erre egyelőre nem sok esély van…

A posztmodern, jogi háború tehát kezdetét vette, és az biztos, hogy ebből senki nem jön jól ki – legkevésbé mi játékosok… ■

UPDATE Lapzártánkig összesen 26 IW-alkalmazott mondott fel.

Lesújt a pöröly!

Az Activision valószínűleg azért nem támadta még be hatalmas perekkel a fejlesztőit elcsaló EA-t, mert ők ugyanezt lépték meg alig néhány hónappal ezelőtt. Akkor ugyanis a Visceral éléről szipkázták el Glen Schofieldet és Michael Condreyt, a Dead Space fejlesztését vezető szakembereket. Ők Sledgehammer néven alapítottak stúdiót, és – minő meglepetés! – egy külső nézetes akciójátékon dolgoznak, mégpedig a Call of Duty-univerzumban.

fejlesztő 5TH CELL kiadó WARNER BROS platform DS megjelenés 2010. ŐSZ

Scribblenauts 2

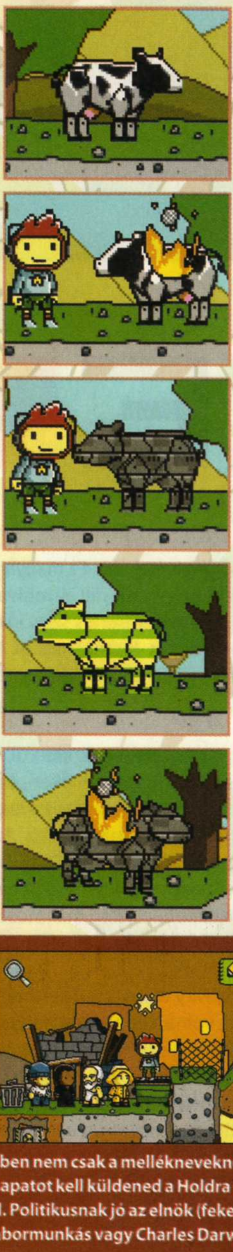


[IRTA W]

Ragadj ceruzát és engedd szabadjára a gondolataid. Darwin le tudná verni a Sátánt? Egy színes lufi magasabbra visz egy űrhajónál?

Kettőezer kilenc (egyik) legjobban várt játéka: Scribblenauts. Kettőezer kilenc legötletesebb játéka: Scribblenauts. Kettőezer kilenc tán legnagyobb csalódása: Scribblenauts. A Messiás, a Csoda, ami nem hét nap után, hanem már az első találkozáskor csalódást okozott – úgy, hogy közben mégis ötletes és egyedi volt. Ha volt elhibázott lehetőség, akkor ez mindenképp az volt. Elhibázott, de nem menthetetlen: eltelik kereken egy év, Maxwell pedig ismét ceruzát ragad, hogy kalandozzon egyet a képzelet végtelen és korlátok nélküli ösvényein.

Ha bármelyik másik játék mellé odabiggyesztjük a kettes számot, akkor ott általában valamilyen oldalról drasztikus újítást várna el az ember. Itt viszont nem: ez sokkal inkább az eredeti kibővített és helyrepofozott verziója, mint grandiózus folytatás. És ezzel jelen esetben semmi gond, hiszen a Scribblenauts jó volt, egészen addig, míg nem kellett irányítani a főszereplőt. Ami nem feltétlenül szerencsés annál, ami nagyrészt inkább volt platformer, mint logikai játék.



Variációk a tehénre, avagy melléknevek akcióban. A teheneket mindenki ismeri, de láttál-e már kövér, netán lángoló, esetleg robotikus, netán csíkos vagy akár kövér-robotikus-csíkos-égő tehenet? Itt garantáltan fogsz. Reméljük ezt a dinoszauruszokkal is el lehet majd játszani!

Márpedig ha újításokról van szó, akkor a legfontosabb az, hogy Maxwell most már nem éli ki vadul szuicid hajlamait, nem veti le magát szakadékokba és nem hajítja el a kezében fogott dolgokat. Pedig azokból most már tényleg bőven válogathat, a szótár 10 ezer szóval többet ismer az eddiginél, ami ismét hihetetlen teljesítmény. Még szerencse, hogy lesz is őket hol használni, a kampány ezúttal 120 szintet ölel fel és drasztikus változásokon ment át. Eltűnik a „par” rendszer, vagyis most már nincs meg a kényszerítő erő, hogy az adott feladatot muszáj adott mennyiségű lépésen belül befejezni.



Az első rész kihagyott ziccerét a folytatás zsákolja be. Az új pályaszerkesztő sokkal több funkciót kínál, a látványosabb és letisztultabb interfész miatt talán-talán az átláthatósággal sem lesz gond. Sőt, online csereberélésről, pályagalériáról is szólnak a hírek...

Ez pedig jó teret ad a kísérletezésnek. A Scribblenauts 2 már nem csak főneveket, de mellékneveket is ismer, ráadásul fogalmakat is kezel. Például ha valaki egy politikusra vágyik, akkor elég beírnia, hogy elnök – ha pedig ételre, akkor az lehet akár egy szakács, akár egy farmer, akár egy rák. Vagy egy égő rák. Vagy színes rák: a melléknevek nem csak új formát kölcsönöznek a tárgyaknak, de úgy is módosítják azokat, hogy ne legyen elég megtalálni 15 fix szót, amivel minden egyes kihívás teljesíthető, ezzel orvosolva a Scribblenauts talán legnagyobb hibáját.

Sokan nagygépes, Wii irányultságú folytatást reméltek, pedig a Scribblenauts a kezekbe való. Instant élmények tömkelegét kínálja, melynek tényleg csak a képzelet szab határt - főleg most, hogy már nem kell rettegni Maxwell öngyilkos mozdulataitól. Az örök harc persze idén is folytatódik: vajon Isten le tudja-e nyomni itt is Cthulhut? ■



HOLDMISSZIÓ A Scribblenauts 2-ben nem csak a mellékneveknek, de a csoportoknak is nagy szerep jut. Az egyik misszióban egy csapatot kell küldened a Holdra – de egy adott foglalkozási körből csak egy embert vihetsz magaddal. Politikusnak jó az elnök (fekete bőrű, ha megidézed) vagy Thomas Jefferson, tudósnak egy labormunkás vagy Charles Darwin. Dönts: lehetőségből van bőven!



ESKÜVŐ A küldetések egyszerűsége sok helyen visszaütött: a Scribblenautsot végig lehetett vinni alig 10-15 tárgy használatával. A folytatásban a több lépcsős küldetések is gátat akarnak ennek vetni. A fenti ábrán Maxwellnek be kell jutnia egy esküvőre, hogy elcsenje az egyik ajándékot. Útját állja egy őr, a gyanút fogó vendégek és persze a boldogságban úszó ara. Igazán nagy szerencse, hogy egy fess öltöny és a lopott portékát elrejteni hivatott méretes táska megoldást nyújt minden problémára!

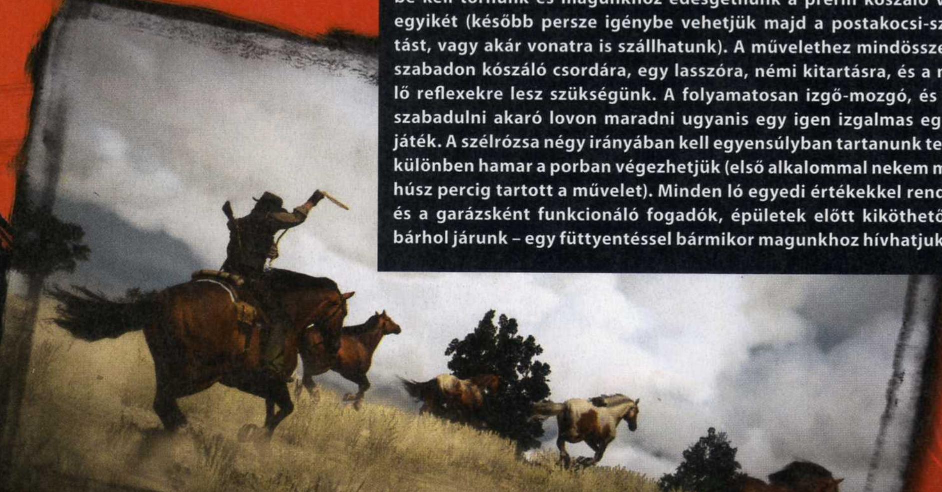

MEGJELENÉS: JÚLIUS 27.
STARCRAFT®
WINGS OF LIBERTY™
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
NORMÁL VÁLTOZAT
GYŰJTŐI VÁLTOZAT

RED DEAD REDEMPTION

A napfénytől hermetikusan elszeparált, hatalmas tárgyalóteremben próbálom befészkelni magam egy pofátlanul kényelmes bőrkanapé süppedős szegletébe, de még én sem vagyok akkora színész, hogy pókerarccal tudjam végigülni az előttem álló napok eseményeit. A hatalmas, egész falat beborító HDTV és 6.1-es hangrendszer ugyanis már csak rám vár, hogy az 576 komplett szerkesztőségének kollektíve irigy pillantásai közepette magamra zárjam az ajtót és közelebbi kapcsolatba lépjek az idei év talán legjobban várt játékával a Red Dead Redemptionnel. A Rockstar volt olyan előzékeny, hogy a megjelenés előtt álló, de már a végleges változattal kedveskedett számunkra londoni irodáiban. Én pedig élvén a soha vissza nem térő lehetőséggel kedvemre barangolhattam a naplementében, lőhettem szitává a banditákat a hegyormon, vagy menthettem bajba jutott hölgyeket a szakadó esőben. Azon, hogy a felvezető képsorok alatt már ámulatból ámulatba esem, szinte meg sem lepődöm. Azon viszont már annál inkább, hogy mennyire árad a profizmus az egész koncepcióból, és a megvalósításból. Itt van. Valóság. Ez tényleg a vadnyugat. Ez pedig tényleg egy vadnyugat-szimulátor. Büdös. Koszos. Rongyos. Nyers. Erős. Árad belőle a HANGULAT. A karakterek arcélei, és grimaszai szinte tökéletesen kivehetők, a színvonalbeli ugrás az ugyanezen technológiát használó Grand Theft Auto IV-el szemben egyenesen hatványozott. Hogy a játék tartalmilag is felnőjön az elképesztő vizualitáshoz, a már máskor is kiválóan teljesítő Houser-fivérek érkeztek, hogy vállalják a dialógusok és a forgatókönyv megírását, a Rockstar North sztárdesignere, Leslie Benzies pedig ezúttal az általános feladatkörében egyengette a produktum sorsát. Ha már nagyon nem bírnád, és kíváncsi vagy miért pont ez a játék lesz az elkövetkezendő időszak etalonja, akkor a következő havi, boncmesteri pontossággal készülő írásunk előtt vess egy pillantást eme röpke ízelítőre és kedvcsinálóra, mely a játék első pár küldetése és meghatározó momentumai alapján íródott. ■

Lóháton

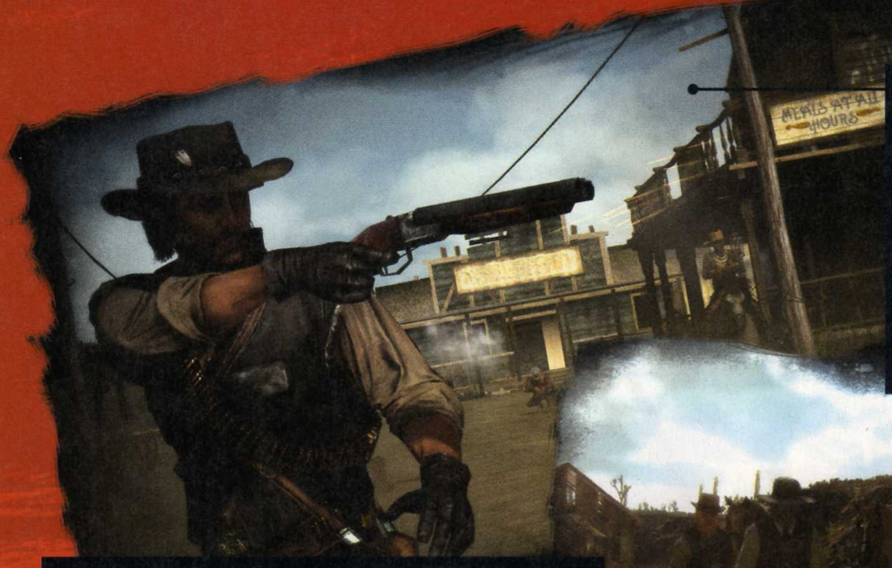
Az RDR három hatalmas területet felölelő világában első számú közlekedési eszközünk lóháton történik majd. Hogy saját hátasra tegyünk szert, be kell törnünk és magunkhoz édesgetnünk a prérin kószáló vadlovak egyikét (később persze igénybe vehetjük majd a postakocsi-szolgáltatást, vagy akár vonatra is szállhatunk). A művelethez mindösszesen egy szabadon kószáló csordára, egy lasszóra, némi kitartásra, és a megfelelő reflexekre lesz szükségünk. A folyamatosan izgő-mozgó, és terhétől szabadulni akaró lovon maradni ugyanis egy igen izgalmas egyensúlyi játék. A szélrózsa négy irányában kell egyensúlyban tartanunk testünket, különben hamar a porban végezhetjük (első alkalommal nekem majdnem húsz percig tartott a művelet). Minden ló egyedi értékekkel rendelkezik, és a garázsként funkcionáló fogadók, épületek előtt kiköthetőek. Sőt, bárhol járunk – egy füttyentéssel bármikor magunkhoz hívhatjuk őket.



Fedezékben

A komplett harcrendszer átgyúrásra került a GTA IV óta eltelt idő alatt, és csak elismerően tudok nyilatkozni az új kezelés nyújtotta érzetről. Egyrészt üdítő színfolt hogy a nehézségi szint beállításával finomíthatjuk, illetve nehezíthetjük magát a célzást is (nehéz szint = teljesen szabad célzás), másrészt a fedezékrendszer bevezetésével szinte bármely tereptárgy tövében meghúzhatjuk magunkat (mindezt akár guggolással is kombinálva). Filmbe illő pisztolypárbajok és rajtaütések alakulhatnak ki eképpen, amiben a legfantasztikusabb dolog, hogy egyetlen gomb lenyomásával hívhatjuk elő a fedezékből fedezékbe vonulást, vagy éppen vetődést. Sőt, a legtöbb küldetésben mozgó fedezékeket is használhatunk, e célra például a lovaskocsik bakját, vagy a bányászcsilléket tudom ajánlani.





Városnézőben

A pusztákat és hátságokat összekötő utakon mintegy színesítő elemként szolgálnak majd a kisebb falvak vagy nagyobb városok, mint például az első meghatározóbb székhelyünk, Armadillo, ahol a westernek már-már védjeggyé váló épületei és lehetőségei várják a betérő vándorokat. A szalonokban általában szociális életet élhetünk (küldetéseket vehetünk fel, illetve szerencsejátékokat játszhatunk), a doktornál különböző gyógykészítményekre tehetünk szert, a seriffeket munkájukban segíthetjük, az üresen álló ingatlanokat pedig bérbe vehetjük (egyfajta menedékházként). Természetesen a fegyvereinket is itt fejleszthetjük, sőt a legtöbb mellékküldetés egyértelműen a városokban élő lakosokhoz köthető.



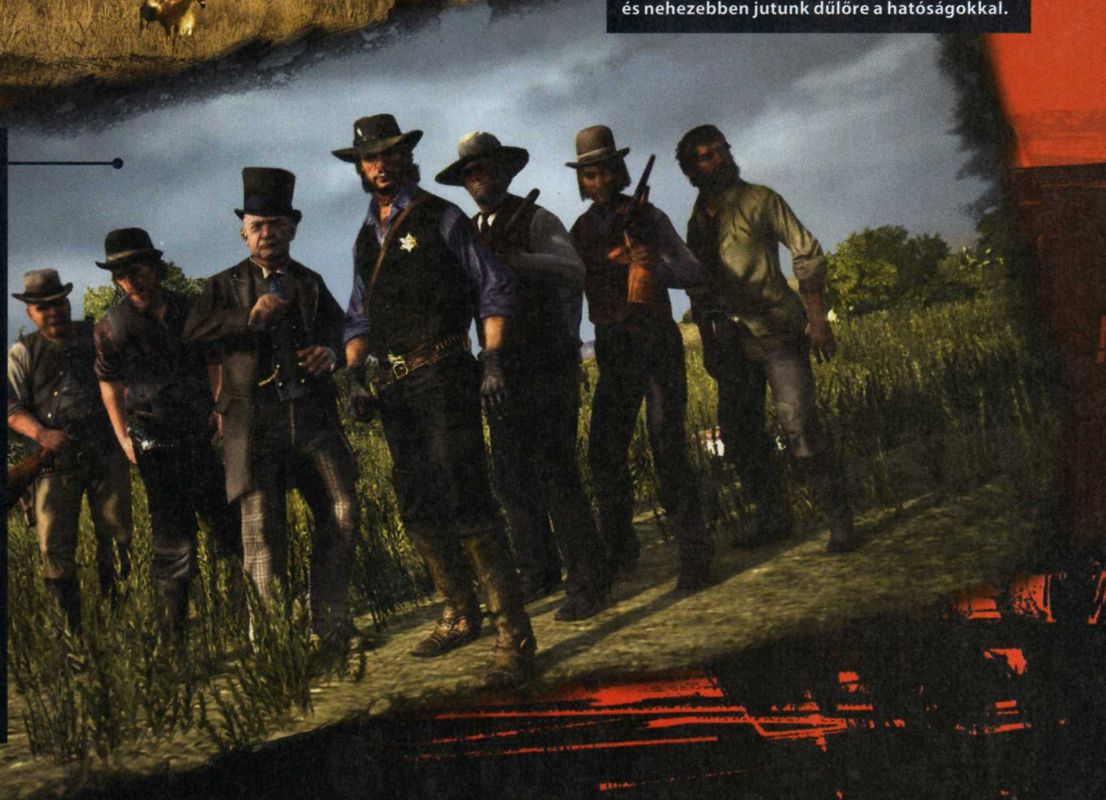
Küldetéstudat

A főszál mellett hangsúlyos szerepet kapnak a mellékküldetések és opcionális feladatok is – amiket ezúttal az elsődleges küldetések mellett akár párhuzamosan, megkötés nélkül is végezhetünk. A kanyonokban táborozó banditák rejtekhelyén speciális képességet rejtő kosztümök után kutathatunk, a városokban lévő pókerszalonokban próbára tehetjük lapjárásunk és szerencsénk, patkót hajíthatunk, vad- és gyógynövényeket szedhetünk, kincseket rejtő térképek rejtjeles üzeneteit dekódolhatjuk, bajba jutott postakocsikon segíthetünk, körözött bűnözőket üldözhetünk (akiket akár élve, akár halva is visszaszolgáltathatunk a seriff-hivatalban), és ez csak a jéghegy csúcsa ahhoz képest, amire a programban még számíthatunk...



Farmerélet

Az a miliő, ami a vadnyugat máshoz nem hasonlítható egyedi atmoszféráját jelenti egytől egyig megtalálható lesz a Red Dead Redemption által felvonultatott arzenálban. Bármikor sátrat verhetünk, hogy a szavannán éjszakázzunk, pisztolypárbajra hívhatjuk a városi nagyfiúkat, érezhetjük, ahogyan a levegőben terjed és száll a puskapor illata (sokszor egy elsütött fegyver kibocsátott füstjéből következtethetünk a támadók pontos koordinátáira), a vadon különböző állataira vadászhatunk (sőt, akár meg is nyúzhatjuk őket, hogy irhára, vagy élelemre tegyünk szert), vagy lovasversenyeken vehetünk részt. Hírnevünket brutális gyilkosságokkal tépázhatjuk, ilyenkor nem kívánatos személyekké válunk, és nehezebben jutunk dűlőre a hatóságokkal.



¡Viva México!

John Marston nem egy éppen a törvénytisztelő mintapolgár még a civilizálódó vadnyugaton sem. Azonban amikor a kormány a felesége és fia elrablásával tartja sakkban, kénytelen átgondolni a törvényhozásba vetett hitét. A rabló, útonálló, és volt bandatag ugyanis ultimátumot kap az egyenruhásoktól: vagy segít felszámolni az amerikai kontinens egyik legelvetemültebb és nem elhanyagolhatóan saját korábbi cimboráiból kikerülő rablóbandáját, vagy búcsút mondhat szeretteinek. Ez a motiváció és felállás kíséri végig kalandjainkat, amikor szövetségesek után kutatunk, egy őrült sírrablót és egy sarlatán doktort pesztrálunk, bányát robbantunk, vonatot térítünk, tervet készítünk, és fegyvert rabolunk, hogy rajtaüssünk volt bajtársainkon... Hogy 10 órányi intenzív játék után a Mexikóban rejtőző maradék bandatagokról kiderüljön: őket is kézre kell majd kerítenünk. Izgalmas hetek elé nézünk...



ARCANIA GOTHIC 4

kiadó JOWOOD fejlesztő SPELLBOUND platform PC, PS3, X360 megjelenés 2010 VÉGE

Úgy néz ki, négy névcsere és egy meglehetősen durva körülmények között végrehajtott fejlesztőváltás után a Gothic 4 végre révbe érhet. A játékot nemrég, a CD Projekt varsói konferenciáján vehettük szemügyre, a fejlesztők bábáskodása mellett.

[ÍRTA GRATH]

Igaz, a látottak alapján egyelőre nehéz megjósolni, hogy a szériába újonnan bevont Spellbound mennyire lesz képes minden tekintetben helyt állni a Németországban minden képzeletet felülmúlóan népszerű sorozat őreként, de az biztos, hogy a srácok igencsak lelkesek. Egyfelől tudják, hogy számukra ez egy kiugrási lehetőség (már csak azért is, mert ez lesz az első Gothic-játék, amely konzolra is megjelenik, ráadásul a világ minden pontján egyszerre), másfelől pedig dohog bennük a bizonyítási vágy. Az eredeti fejlesztők ugyanis tavaly a Risen nevű Gothic-klónnal (nem szidásképp, de tényleg erről volt szó) tértek vissza, de nagy forradalmat, megújulást nem sikerült hozniuk. Ebben a Spellbound producerei lehetőséget látnak, és mint mondták, ők pont ezért mernek többet változtatni a bevált formulán, mint azt talán gondolnánk egy ilyen tekintélyes szériában újonc csapattól.

Egyfelől biztatták a bennünk lakozó Gothic-rajongót (nem árultuk el, hogy inkább Elder Scrolls-pártiak vagyunk), mégpedig azzal, hogy azért, ha mindent egybeveszünk, tulajdonképpen semmi nem változott. Ugyanúgy kapunk egy irdatlanul méretes világot, szabadon bejárható városokkal, erdőkkel és pusztákkal; ugyanúgy a semmiből indulva kell az egész birodalomban ismert és tisztelt hőssé válnunk; és ugyanúgy valós idejű harc segítségével tehetjük meg mindezt. A sztori legérdekesebb pontja talán, hogy a főgonosz szerepét – legalábbis eleinte – a Gothic 3-ban létrehozott és királyi trónra juttatott ex-hősünk alakítja: ő az, aki az új főszereplő szigetkirályságát, Feshyrt megtámadja az intróban. Mi igazi hazafiként fejszét ragadunk, és innentől kezdve csak ránk van bízva, hogy mihez kezdünk: saját gazdagodásunk érdekében feltúrhatjuk a régi idők romjait, másokat segítve alakíthatjuk a világ őrangyalának szerepét, vagy beállhatunk a rosszarcúak közé egy kis útonállás vagy bűnszervezetben való részvétel végett. Azaz, tipikus Gothic. Olyannyira, hogy a sorozat eddigi eseményeit túlélő kevesek

Bár hősünk a szigetét megszálló hódítók elpusztítását tűzi ki maga elé célként, eleinte inkább szörnyeket és vad állatokat fog mészárolni; az emberek ölése csak pár küldetéssel később kezdődik.



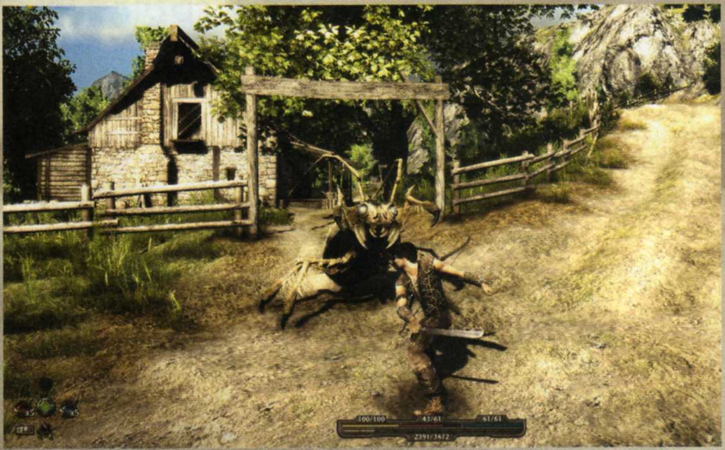








■ (lent) A házőrző pókokkal (sáskákkal?) nehéz dolgunk lesz; jobb őket kard helyett inkább messziről tűzzel megnevelni



megint visszatérnek, így a régi rajongók megint parolázhatnak Diegoval, Lesterrel és Miltennel.

Másfelől azonban komoly figyelmet fordítanak rá, hogy a sorozatról semmit nem tudók – például a konzolos közönség – is el tudjanak navigálni a világban. A minitérkép sokkal többet segít, mint bármikor korábban, ráadásul, ha bekapcsolva hagyjuk az opciót, MMO-szerű felkiáltójelek jelzik a küldetésadókat a városokban. És noha a fegyveres harc most is hasonlatosan egyszerű az eddigiekhez, a varázslatokat ezúttal már lehet fejleszteni. Méghozzá nem a szokásos módon: a világ három istene ugyan fejenként csak egy-egy varázslatot ad, viszont azokat tíz szinten keresztül lehet erősíteni. Ráadásul minden új szint teljesen új felhasználási módot jelent, nem csak nagyobb sebzést: a druida-szerű vallást követve például az egyszerű gyógyítástól eljuthatunk a növénynövesztésig (remek dolog, ha alkímiára adnánk a fejünket), az állatok elbájolásáig és a skála felső végén már kedvünk szerint alakíthatjuk a napszakokat és az időjárást is.

A PC-s és konzolos verziók tartalom szempontjából teljesen megegyeznek majd, de a kezelés tekintetében lesznek eltérések. Láttuk mindkét változat eltérő kezelőfelületeit, és míg a PC-s letisztult és gyors, addig a konzolos felület megdöbbentően zavaró lett – nem csoda, hogy a visszajelzések alapján annak átalakítását megkezdték. Mivel a Gothic-sorozat a nyílt játékmenete miatt lett híres és a programhibák tömkelege miatt lett hírhedt, rákérdeztünk erre is: az ígéretek szerint most rámennek a tesztelésre, a bugok kiirtására. Legyen így; de a kisördög azért ott motoszkál – ezt hallottuk anno a Gothic 3-nál is...

A példaküldetés ugyan elég sokáig tartott – egy, a bevételekkel eltűnt adószedőt kellett felkutatni, akiről később kiderült, hogy nem lelécelt, hanem elrabolták –, de itt már látszott, hogy RPG-téren nem túl tapasztalt csapat készítette a programot: klisés karakterek, fájdalmas párbeszédek és gyatrán megrendezett jelenetek során derítettünk fényt az eseményekre. Igaz, a fejlesztők is hangsúlyozták, messze járunk még a végleges verziótól – és ez a játék egyes területein is látszott. Mert míg az erdők és a kis tanyák részletesen és képzeletgazdag módon voltak képernyőre álmodva, addig a nagyváros egy szürke, szögletes poligonhalom volt.

Az új fejlesztők a régi megközelítést alkalmazzák a Gothic 4 tekintetében – csak már konzolokon is!

A harc legalább sokkal ígéretesebbnek tűnt, mint az eddigi részekben. Igaz, a fantasy-kelléktár minden fegyvere megtalálható lesz itt is, de a varázslatokkal kombinálva már kellően dinamikus harcokban vehetünk részt. És noha az áttervezés alatt álló menü elég pórias volt, az már most látszott, hogy a réteges öltözködés támogatása jó ötlet egy középkori ihletésű programban is: egy plusz gyorsaságot adó bőrvértet húzva a dögnehéz, de kellemesen defenzív teljes páncélzat alá, ellensúlyozható annak negatív hatása. A küzdelmek pedig sűrűn jönnek, ráadásul kellően változatos lények ellen. Az még csak hagyján, hogy 15 eltérő állat (különféle fejlettségi fokozatokon) és 25 különféle szörnyeteg irhája lesz kilyuggatható, de az eltérő emberi frakciók is eltérő katonákkal, papokkal, varázslókkal törnek majd az életünkre – vagy éppen segítenek meg minket. Hiszen választani előbb-utóbb muszáj lesz a sztori és a világ által felkínált lehetőségek közül, és ez meghatározza majd nem csak a végjátékot, de a világ további sorsát is, merthogy egy elcsípett megjegyzés szerint már nyáron, azaz megjelenés előtt elkezdik fejleszteni az Arcania 2-t. Hát, ők tudják... ■

■ A fejlesztők különösen büszkék arra, hogy a Gothic 4 végre valós időjárást hoz a programba. Az eltérő vidékek eltérő évszakokban más és más jellegű időjárást hoznak: szelet, szárazságot, esőt, vihart és akár hóförgeteget is. Az eső tócsákat formál, nedvessé változtat minden nyílt felületet – sok játékban láttunk már ilyet, de sosem ilyen léptékben...





THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

KIADÓ
WARNER BROS.
FEJLESZTŐ
SNOWBLIND
PLATFORM
PC, PS3, X360
MEGJELENÉS
2011

HARC KÖZÉPFÖLDE EGY ISMERETLEN RÉSZÉÉRT, A SAJÁT HŐSEIDDEL. ÚJ SZÖVETSÉG ALAKUL JÖVŐRE, HOGY MEGVÍVJA A MAGA HARCÁT A GONOSSZAL – ONLINE ÉS OFFLINE EGYARÁNT, MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB ÉS ERŐSZAKOSABB KÖRÍTÉSSEL.

[ÍRTA **W**]

A Gyűrűk Urát képernyőkre álmodták már az utóbbi három évtizedben gyakorlatilag minden olyan berendezésen, amit lehetett tévére, monitorra kötni. Volt, hogy egyetlen kiadó basáskodott a jogok felett, és volt, hogy hárman-négyen is megvették a Tolkien világának egy-egy szeletéhez fűződő jogokat. Aztán az EA végül undorral – vagyis a pocsék Conquest kiadásával – elhagyta Középföldét, és a helyére a filmek készítőit is bekebelező Warner került. És bár sokáig – a Lord of the Rings Online istápolásán túl – nem sok mindent tettek e téren, most teljes pályás letámadást indítottak, így az új évtized sem marad Gyűrűk Ura nélkül. Igaz, ez már nem is egészen olyan, amilyennek a korábbi feldolgozásokban megismerhettük: kicsit modernebb, kicsit változatosabb – és nagyon brutális.

HÁBORÚ ÉSZAKON

A Gyűrűk ura-trilógia többé-kevésbé két szálon futott – ott volt a hegy felé kaptató hobbit brigád, valamint a hátországban harcoló Szövetség. Középfölde grandiózus, hatalmas világ, és minden szegletét megismerni kétezer oldalban, hatszáz órában sem lehetett. Ott volt például Észak – az elszigetelt, zord tartomány, amit a kegyetlen természet és a szintén nem éppen szelíd lakosság tart uralma alatt, a fényt egyre inkább visszaszorító Bakacsinerdőtől a csipkézett tetejű Szürke-hegységig. Ott, ahová a sötétség már rég betette a lábát, ahol évekkel ezelőtt felütötte fejét az áskálódás és a harcok előszele. A mélységekből előmászó gonosz, a hegycsúcsokon átkelő rothadás alaposan átformálja az erőviszonyokat és megkezdődik a harc az északi területekért.

Az Északi háború nem éppen Középfölde legismertebb témája: bár a Battle for Middle-Earth 2 a helyszínekben és összecsapásokban bővelkedő kampánya során kitért rá, Tolkien regényeiben nagyon kevés szerep jutott e konfliktusnak, és a filmekben is alig pár szóban intézték el a viszályt. A War in the North pontosan ezt az ismeretlent akarja kihasználni; és ez minden szempontból érthető, hiszen így nem csak részletesen bemutathatják a háborút, de mindezt úgy tehetik, ahogy ők szeretnék, és nem kell ragaszkodni a lapokon, filmvásznon már „kőbe vésett" alapokhoz.

Megkötések azért így is vannak, hisz mégiscsak Tolkien világában járunk: a terület ugyan relatíve új és a főszereplők sem a Szövetségből kerülnek ki, de az események a trilógia idején zajlanak. Igaz, másként, mint azt korábban láthattuk, hisz ez lesz az első felnőtteknek szóló, a brutalitást tényleg brutálisnak ábrázoló Gyűrűk ura-játék, kifacsart anatómiájú lényekkel, elképzelhetetlen borzalmakkal és nagyon sok menthetetlennek látszó harccal. Ha konkrét stílusba kellene tuszkolni a War in the Northot, akkor valahol a taktikus akció-szerepjátékok mellé kellene húzni a strigulát, azzal a megjegyzéssel, hogy itt nagyon erős csapatközpontúsággal kell számolni. A történet középpontjában három fő áll, a csapat egyfajta mini-Szövetségként dolgozik együtt. Mert muszáj nekik, hiszen az összecsapások teljesíthetetlenek egyedül, bármiféle segítség nélkül. Az itteni hősöket te, a játékos kalapálod össze a törpék, a tündék és az emberek képviselőiből, három kaszt mentén válogatva – szereplőid lehetnek kardforgató harcosok, nyilakat eregető felderítők vagy varázslatokat hajigáló mágusok (itt szisszen fel a hardcore Középfölde-ismerő…). Akik határozottan nem a sor végén kullognak és nem egy jól bevédhető rejtekhelyről szórják az átkokat – az itteni mágusok legalább annyira erősek, mint

A képeken látható csapatösszeállítás opcionális – a bandát te rakhatod össze, teljesen szabadon!







a harcosok, elvégre a hivatalos kimutatás szerint Gandalf is két napon és két éjjelen át küzdött a Balroggal.

TETEMRE HÍVÁS

A fejlődés ennek megfelelően simul bele a szerepjátékok szabványaiba, a harcok után szerzett tapasztalati pontokkal, új, megtanulható képességekkel és varázslatokkal, egyre ellenállóbbá váló fizikummal. Természetesen megvan az előnye annak, ha a hármas eltérő karakterosztályokat képvisel, de ezt erőltetni a játék és a mesterséges intelligencia nem fogja: éppúgy használható egy adott stílus erőltetése, mint egy változatos csapat. Ennek igazán nagy jelentősége a történetbe ágyazott multiplayerben lesz, ahol a Szövetség minden tagját egy-egy felhasználó képviseli, akik nem csak kisegíthetik egymást a bajban, de megoszthatják nehezen megszerzett kincseiket, fegyvereiket. A kulcsszó a hős: itt már nem Frodó, Gandalf vagy Aragorn küzdenek Középfölde létéért, hanem te és a csapatod. A War in the North lépcsőzetesen építi fel a maga történetét, kezdetben igencsak kötődik a trilógiához, megismertet olyan karakterekkel, akik ismerősek lehetnek a regényfolyamból, aztán szép lassan elvágja a szálakat, elengedi Tolkien kezét és szabadon enged az északi területen, hogy megismerd a háborút és annak résztvevőit.

Az ezt segítő párbeszédek felépítése a BioWare-játékokhoz hasonlít, többfajta választási lehetőséggel, eltérő stílusú szövegekkel, sajátos módon közelítve nem csak a fontosabb szereplőkhöz, de Középfölde világához is. Ahol egyértelmű, hogy ki a gonosz és ki a jó – átmenet, a két szélsőségből oda-vissza hajló moralitás nem lesz. És ez így is van rendjén, hiszen ez a gonosz legyőzéséről szól. Azzal pedig állandóan meg kell küzdeni, karddal, íjjal és mágiával – és egyáltalán nem mindegy, hogy milyen sorrendben. Mert ha felülről özönlenek a nyílvesszők, szemből pedig orkok acsargása hallatszik, mindig jól jön az, ha a mágus teste köré húzott védőburokba visszahúzódhat az egyszeri tünde, nem csak gyógyulva ott, de akár tüzes nyílvesszőket is eregetve, míg a felderítő az ideiglenes láthatatlanságát kihasználva az ellenséges vonalak mögé húzódik, megölve azokat, akiket a harcos nem tudott elcsalni.

Az egyes karakterosztályok közti szimbiózis, a folyamatos együttműködés kulcsfontosságú – az ellenfelek nem kegyelmeznek, kihasználják a védelem réseit, letipornak és kivégeznek, hogy aztán még napokig csócsálják a tetemeket. Mert Középfölde lakosai már csak ilyenek: ha épp nem akarnak mindenkit megmenteni a gonosztól, akkor általában megpróbálják elterjeszteni azt. Kiskoromban űrhajós akartam lenni – ha most lennék gyerek, akkor hős lennék Északon, ahol még számos kaland várna rám. ■





Boldog szülinapot!

Ha Gyűrűk ura-rajongó vagy, akkor minden bizonnyal már egyszer kipróbáltad a Lord of the Rings Online-t. Vagy legalább hallottál róla, az egyetlen és meglepően jó Gyűrűk ura-MMO idén tavasszal ünnepli harmadik születésnapját, nem is akárhogy: a születésnap alkalmából még a megszokottnál is több tárgyat pofozhatsz ki az egyes szörnyekből, a helyi kereskedők pedig olcsóbban adják a portékáikat. A LotR Online jövője egyelőre biztosítottnak látszik (nagy szó a WoW által évek óta fojtogatott MMO piacon!), főleg, mert az azt fejlesztő és gondozó Turbine-t időközben súlyos pénzekért felvásárolta a témában nagyon nyomuló Warner Bros. A játékból egy tíz napig játszható demó letölthető a hivatalos oldalról, vagyis a www.lotro.com-ról.









THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

GRANDIÓZUS FOLYTATÁSSAL TÉR VISSZA JÖVŐRE A HATALMAS SIKERT ARATÓ WITCHER, HOGY ELMESÉLJE EGY BIRODALOM BUKÁSÁT ÉS FELTÁMADÁSÁT. GERALT EZÚTTAL IS RENDET TESZ AZ AGRESSZOROK KÖZÖTT, MIKÖZBEN FOLYTATJA ÉLETE LEGNAGYOBB KALANDJÁT.

kiadó ▸ cd projekt
fejlesztő ▸ cd projekt red
platform ▸ pc, ps3, x360
megjelenés ▸ 2011. tavasz

[ÍRTA W]

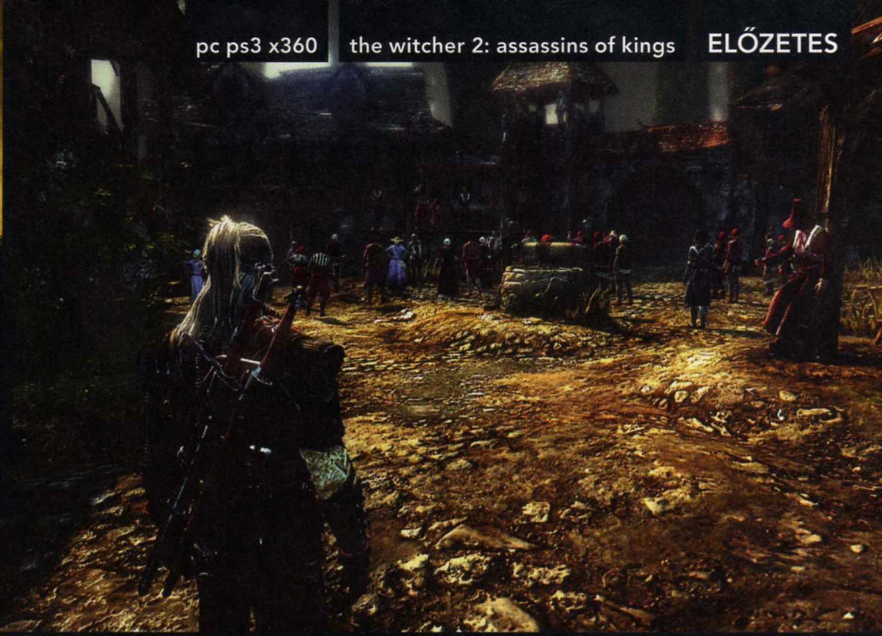
Királyok gyilkosa, a nyugati szerepjátékok megmentője. Avagy: apró erszénnyel, visszafogott elvárásokkal, nagy pofával – merthogy a Witchertől különösebben senki sem várta, hogy egymaga visz teljesen új színt az RPG-k stílusába, annak ellenére sem, hogy a CD Projekt lépten-nyomon ezt hangoztatta. Na bumm: így múlik el a világ dicsősége és így lesz igaza a PR-gépezet hajtotta ígéretkampánynak. Hiszen ennyi év után a Witchernek már van egy tisztességes előélete (a hazájában sikeres könyvsorozat), mögötte egy meglepően erős kiadó, előtte pedig egy folytatás, ami ha nem is értelmezi újra azt, hogy mi a Witcher, de látványosan tanul a korábbi hibáiból, háztűznézőbe megy a stílus egyéb képviselőihez és elcseni azt, amit arra érdemlegesnek talál.

HAMLET

Geralt nem lógatja a lábát: a Witcherben ugyan megjárta élete nagy kalandját, felcsipegette összekuszálódott emlékeinek morzsáit, megakadályozta a Lángoló Rózsa Rendjének lázadását, megmentette Foltest király életét, de ez sem volt elég ahhoz, hogy teletömje batyuját hamuban sült pogácsával és útra keljen a megérdemelt nyugdíj és a tüdőrákba hajló öreges pipázás felé. Geralt a tipikus hős, az, aki még a stáblista után is megmenti a világot, legalább kétszer véráztatta hacukában is. Mert ugyan Foltest király feje nem vált el a testétől, de Temeria politikai színtere forrong, átlépve az olvadás-hőt. Egy hónap telt el a gyilkossági kísérlet óta: a király seregei La Valette bárónő erődjének ajtaján kopogtatnak vad barbárként, rivallásukkal próbálva ledönteni a falakat, a puszta jelenlétükkel kísérelve meg jobb útra téríteni az utolsó forradalmár területet. A hátországban viszont valami készül, az északi királyságok vezérei sorra hullanak és senki sem tudja, hogy miért. Az















őszbe hajló fürtökkel száguldó Geralt viszont nem tétovázik és megkezdi nagy, személyes kalandját, megpróbálva kideríteni, hogy kik is a titokzatos bérgyilkosok. Nyomozása során felkúszik a Pontar folyón, a Temeria, Kaedwen és Aedrin fekvő határvidékre jutva, egy olyan hatalmas konfliktusba keveredve, mely a világ leghatalmasabb erői között zajlik.

A Witcher 2 innen pedig zakatoló lokomotívként indul meg a végkifejlet felé, hogy huszonsok óra alatt göngyölítse fel az elvarratlan szálakat. Az Assassins of Kings bevallottan feszesebb és intenzívebb élmény, amely nem kívánja feleslegesen elnyújtani a történéseket, azokat inkább rövidebb, de kidolgozottabb formában tálalva, ám meghagyva mindent, ami a Witchert egyedivé tette. Ilyen a többfajta befejezés, a kritikus fontosságú döntések intézménye – Geralt kalandját és a végkifejletet továbbra is vagy féltucatnyi úton terelheti a bátor játékos, egyedi és személyre szabott élményt kapva. Úgy, hogy az emlékei után kutató Geralt flashbackjei egyáltalán nem különülnek el drasztikusan az aktuális eseményektől, inkább beágyazódnak a történetbe, beleszőve a múltat a jelenbe, megpróbálva kapcsolatot találni a két idősík között. Egy valami viszont közös: a felnőttesebb, komplexebb és realisztikusabb történet és az ehhez igazodó tálalás. A leglátványosabb ugrás tényleg ezen a téren érezhető. Bár a Witcher 2-re még bő egy év fejlesztés vár, már most, alfa állapotban is életszerűbben, hihetőbben és kevésbé robotikusan vezényli le átvezető animációt – olybá tűnik, hogy sikerült jó dramaturgot és rendezőt találni Lengyelországban is. A néha egész hosszú (akár öt perces) videók leginkább a Mass Effectre emlékeztetnek: sok bennük a vágás, rengeteg a közeli,

Három visszatérő ismerős

DANDELION

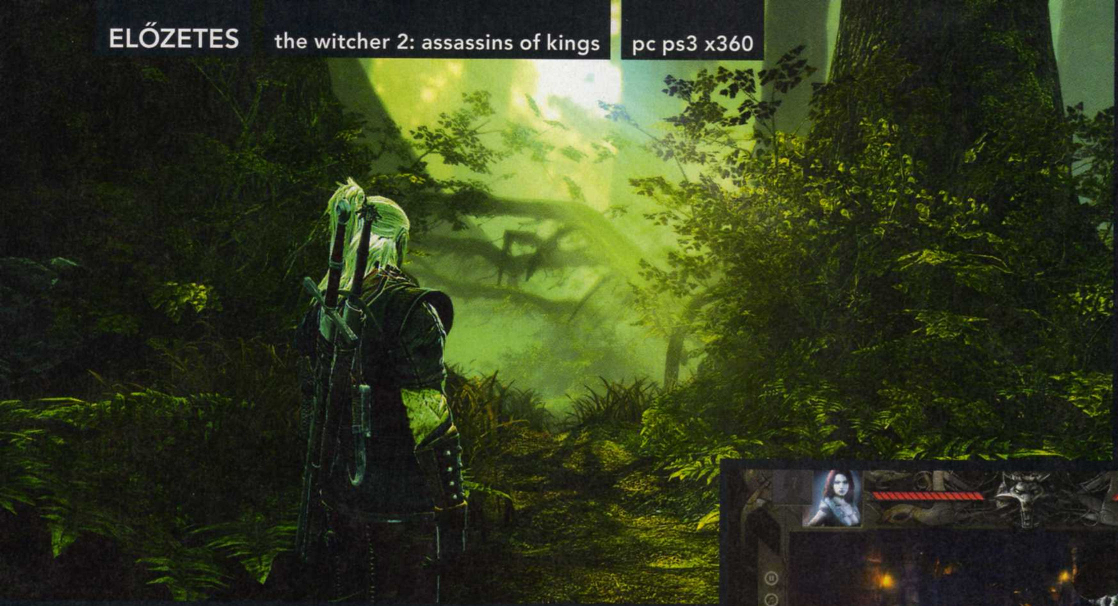
Dandelion a tipikus nőcsábász: ha nő kerül a közelébe, azonnal beveti csáberejét és mindenkit megpróbál ágyba vinni. Dandelion fontos szerepet tölt be Geralt múltjának megismerésében, hiszen ő az egyike az első embereknek, akitől Geralt érdemi információt kap. Megszállott szerencsejátékos, érces hangú bárd, aki mindig ott van, hogy megénekelje és elmesélje a fontosabb eseményeket.

ZOLTAN

Zoltan Chivay, a törpe, a második Nilfgaard háború veteránja. Geralt tőle kapta legendás kardját, a Sihilt. Közös múltjuk csupán Geralt számára nem ismert: Zoltan látta, amint Geralt meghalt, így hitetlenkedik, mikor ismét összehozza őket a sors. Igazi pesszimista, és mivel állandó célpontja a rasszista támadásoknak, ezért központi figurája az ezzel kapcsolatos konfliktusok megoldásának.

TRISS

Triss Merigold az egyik első ember volt, akivel Geralt találkozott, miután visszanyerte eszméletét. A kettejük közti kapcsolat akkor fonódott igazán szorosra, mikor Triss a Kaer Morhen-i invázió során megsebesül és csak Geralt képes egy olyan főzetet kotyvasztani, amely megmentheti. Ezt egy kiadós ágytornával hálálja meg és azzal, hogy gondoskodik Geralt egészségi állapotáról. Az ágyon kívül is.







■ IPHONE-ON IS A Mass Effecthez hasonlóan a Witcher is megjárja a maga Apple-körútját. Az iPhone-os/iPades Witcher: Versus a böngészőre optimalizált verzió továbbgondolása – sokkal inkább a kártyás fantasy játékokra emlékeztető párharc Geralt és az ellenfelek között, mint keményvonalas szerepjáték. Ugyan stílusát tekintve elrugaszkodik a sorozattól, de kellőképpen látványos és tartalmas, ráadásul végigvitele exkluzív háttérképeket ad a Witcher 2-ből. Rajongóknak egyenesen kötelező, a csalódás majdnem kizárt!

a képzeletbeli operatőr ügyesen mutatja be a helyszínt és a szereplőket. Ráadásul valamilyen szinten a játékos is beleszólhat abba, hogy mi is történjen. Az egyik szituációban a csapat épp egy agresszív elf íjásszal tárgyal – és ha sikerül elkapni az ütemet, akkor oda lehet súgni egy csapattagnak, hogy izzítsa be a kezeit és a jelünkre hajítson egy méretes tűzgolyót a lény nyakába, így a csatát (már ha kitör, mert ez nem mindig törvényszerű) komoly előnnyel tudjuk kezdeni.



SZÁMKIVETETT

Ám ha harcról van szó, akkor értelemszerűen abban Geralt és tucatnyi csapattársa a mérvadó. E téren már az első percekben is érezhető a drasztikus változás: a Witcher 2 jelenlegi állapotában inkább hasonlít egy TPS-ekre jellemző kameranézethez igazított God of Warra, mint hagyományos szerepjátékra. Záporoznak az ütések és rúgások, összecsattannak a hideg acélpengék, a jól időzített vetődésekkel métereket szökkennek a karakterek, a megtört védelem után pedig már majdnem szállnak a végtagok, kiszakadnak a belsőségek és törnek a csigolyák. Félni azonban nem kell, a Witcherből nem lesz akciójáték – mindenképpen dinamikusabb és látványosabb, testközelibb lesz a harc, de teljes egészében visszatér annak taktikussága és megfontoltsága is.

Ráadásul a CD Projekt a tradíciók híve és nem tér rá a manapság egyre többször alkalmazott ösvényre, ahol az ellenfelek a játékossal egy időben fejlődnek. A Witcher 2 hatalmas világában minden ellenfél rögzített szinttel rendelkezik, így az, aki tényleg időt szán a karaktere fejlesztésére, izomzatának növelésére, igazi kolosszusnak érezheti magát, a kezdetben nagy kihívást nyújtó ellenfeleket a végjáték felé már hármasával ropogtatva. És ahhoz, hogy ez működjön, a Witcher 2-ben jelentőset lép előre a karakterfejlesztés is, úgy, hogy minden egyes képesség egy adott játékstílushoz igazítsa az összecsapásokat.

Úgy tűnik, hogy a Witcher 1 csak szárnypróbálgatás volt, és a második rész azt minden téren felülmúlja!

A három specializáció – kardvívás, varázslat, alkímia – még keverhető is valamilyen szinten, így egyedi, hibrid hősök indulhatnak a birodalom megmentésére. Ezt pedig a képzettségek alakítása, testreszabása igencsak megfejeli: egyáltalán nem elhanyagolható lehetőség például a varázslatok sebzésének felturbózása, vagy a hatás több ellenfélre való kiterjesztése.

Az egyedire szabás viszont mindenre kiterjed, azaz nem csak a képességekre, de a



Geralt

Rívia Geralt, a Witcher főhőse bár nevében őrzi Ríviát, valójában nem onnan származik. A srác már nem sokkal a születése után a witcherek palotájába került, ahol a kínkeserves próbák kiállása után emberfeletti képességekre tett szert. A legszikárabb witcherré válás útját bátran kiállta, de a számtalan kísérletezgetés miatt haja őszbe fordult. Sorsában ugyan nem hitt, de mindig is tudta, hogy a harc az ereiben csörgedezik. Igaz, ez nem akadályozta meg abban, hogy majdnem elhalálozzon – az utolsó witcherek azonban megmentették a halál széléről. Geralt azóta elveszett emlékeit és a witcherek körüli összeesküvés szálait kutatja.





A harcrendszer jelenlegi állapotában egy színtiszta akciójátékot idéz – de ez csak azért van, mert e téren még sehol nem áll a fejlesztés



fegyverekre és a tárgyakra is. Geralt az első nekifutásban alig tíz különböző karddal apríthatta a lényeket, most viszont már közel 200 különböző fegyver és pajzs vár rá. Az alakítás különösen az öltözet esetében látványos, ahol akár az egyes elemek – a kesztyű, az öv, a térdvédő – külön-külön is továbbfejleszthetők, hihetetlen mennyiségű és fajtájú utat vázolva így fel. Hely ehhez pedig akad, hiszen itt már semmiféle korlát sincs a cipelhető tárgyak mennyiségét illetően, így Geraltból egy valóságos fegyverraktár is kalapálható.

Mindez persze mit sem érne jó küldetések nélkül. Az Assassins of Kingsre e téren sem lehet panasz: az epikus történethez epikus világ dukál, elképesztő méretekkel, változatos terepekkel, meseszerű tájakkal és a gonoszság által átitatott pokollal. Geraltnak gyakorlatilag már semmi sem jelent akadályt: átszökken a kerítéseken, megmássza a falakat, hegyoldalakról ereszkedik le. Vagyis pontosan úgy viselkedik, ahogy azt a valóságban tenné, ahogy a könyvekben tette. Kihasználja a szabadságot, járatlan utakra téved, átlagemberekkel, katonákkal, forradalmárokkal, hataloméhes mágusokkal és bérgyilkosokkal hozza össze a sors. Némelyik örök ellensége lesz, némelyik közeli jó barátja. Az, hogy ki csatlakozik hozzád és milyen viszony alakul ki az egyes tagok között, főként rajtad és társaid személyiségén múlik. Az életszerű szereplők cselekedetei éppolyan fontosak, mint a tieid: különböző missziókban és történetekben lehet részed, attól függően, hogy ki is áll melletted. Ám egyik mellékküldetés sem töltelékfeladat, nincsenek többé FedEx megbízások, olyan ősöreg játékdesignt idéző feladatok, ahol csupán A-ból B-be kell elcipelni egy-egy tárgyat. Mindennek jelentősége, súlya és létjogosultsága van – bármi, még a legapróbb semmiség is kulcsfontosságúnak bizonyulhat a királyságokon átívelő kalandban! Így a románcok is. A Witcher 2-ben már nem járnak kártyalapok minden egyes sikeres ágytorna után – itt inkább a párbeszédekkel, ajándékozással csábítható az ágyba a kiszemelt hölgy, valahogy úgy, mint a Dragon Age-ben.

Konzolon is

Az első Witcher 2009-ben szeretett volna PS3-ra és X360-ra megjelenni, ám a gazdasági válság a fejlesztő-kiadó CD Projektet is elérte, a fejlesztés így szanálásra került. Nincs azonban minden veszve, hiszen a stúdió már bejelentette, hogy a 2011 eleji PC-s debütálást követően a Witcher 2 mindenképpen megjelenik X360-ra és PS3-ra. Sőt, a varsói beszélgetésünk alkalmával azt is elpöttyintették, hogy siker esetén talán-talán az első részt is átírják konzolokra.

BÉRGYILKOS A SZOMSZÉDOM

A két játék közti hasonlóság amúgy letagadhatatlan, de első pillantásra a Witcher 2 felé dől a mérleg, merthogy szebb, sokkal szebb, ami egyáltalán nem meglepő úgy, hogy bő két év lesz a két játék megjelenése között, de már most, alfa állapotában is pazar látványt nyújt. Drasztikusan részletesebbek, kidolgozottabbak a karakterek: ugyan még mindig kissé lélektelenek és robotikusak, de már inkább hasonlítanak hús-vér emberi lényre, mint marionett-bábukra. És ezek csak a szereplők, a Witcher 2 igazán akkor nyújtózik ki, ha elhagyja a falvakat és falakat (a minimálisnál is kevesebb töltés után!) és kalandozhat a vadonban, ahol a fák lombjai közt átszűrődnek a napsugarak, ahol a levegőben apró porszemcsék szállnak, ahol éjszaka a fáklya fénye valósággal beragyogja a közeli terepet. A váltás elkerülhetetlen volt, de van egy másik oka is: a Witcher most már tényleg megpróbálja bevenni a konzolok világát is. Éppen ezért a nulláról újraírt vadonatúj motor talán a Witcher 2 legnagyobb érdeme. Pedig abból bőven akad. Alaposan átgondolt, továbbfejlesztett és rendkívül izgalmas folytatása egy kissé kidolgozatlan kalandnak, amely 2011-re végre méltó formában térhet vissza. Mert a világot Geralt ugyan egyszer már megmentette, de azért megteheti másodszorra is – elvégre erre valók a hősök. ■







kiadó LUCASARTS
fejlesztő LUCASARTS
platform PS3, X360
megjelenés 2010. okt.

STAR WARS
The Force Unleashed 2

A Star Wars világa szinte végtelen lehetőségeket kínál a regényírók, játéktervezők számára, bő harminc évvel az első film megjelenése után is. Minden idők legsikeresebb SW-játéka a Force Unleashed volt, amely ugyan töméntelen helyen áthágta a világ szabályait, de hétmillió vásárlót ez sem tudott eltántorítani. Eltelt majdnem két év, és az eredeti fejlesztőktől érkezik a folytatás. A folytatás, ami a mai receptnek megfelelően nagyobb, jobb és brutálisabb lesz elődjénél.

[ÍRTA W]









Az Erő ismét a Force Unleashed mellé szegődik. Visszatér a halálból Starkiller, a Star Wars-világ talán leghatalmasabb erejű és mégis legkevésbé ismert szereplője, hogy ezúttal ne csak üldöző, de üldözött is legyen. Egymásnak csapódnak a lézerkardok, szállingóznak a látványosabbnál látványosabb támadások, repülnek a klónkatonák, robbannak a Tie Fighterek – egyszóval teljes erejével dúl a háború a távoli galaxisban, valamikor réges-régen…

A LucasArts nem csak gazdag, de süket, néma és talán vak is. Esetleg agyatlan, vagy szimplán csak nem érdekli – sem az, ami körülötte zajlik, sem az, amit tőle várnak el. Mert az elmúlt öt-tíz év leginkább várt bejelentései között szerepel: egy új X-Wing rész, egy új Dark Forces-epizód és egy Wii irányultságú fénykard-szimulátor. Az elmúlt öt-tíz év LucasArts bejelentései között pedig nem szerepel egy új X-Wing rész, egy új Dark Forces-epizód vagy egy Wii irányultságú fénykard- szimulátor. Volt helyette egy megdöbbentően sikeres, de játékként nem túl értékes Clone Wars-feldolgozás, néhány, nem közvetlenül a LucasArtshoz köthető, de a Star Wars világban két lábbal és két kézzel tapicskoló Lego Star Wars, és egy forradalminak beharangozott, mindig is inkább a technológiát, mint a történetet vagy az újító játékmenetet előtérbe helyező Force Unleashed. Ami nem feltétlenül rossz teljesítmény, de semmiképp sem az, amire oly sokan vártak, várnak. Főleg úgy, hogy a Force Unleashed főszereplője talán minden idők legerősebb harcosa, ami nem egészen hihető a Luke Skywalker és a Darth Vader köré font mítoszban. Starkiller az első rész végén meghalt, így az egyértelműen készülő folytatásnak előbb új főhőst kellett találnia – talált is. Úgy hívják, hogy... Starkiller.

CSILLAGOK GYILKOSA

A halálnál és az adóknál biztosabb dolog nem létezik, de a sorozatok és filmek világában legalábbis az első kérdéses. Főleg, ha közrejátszik az Erő, és persze egy klónközpont. A Force Unleashed ugyan kétféleképpen is véget érhetett (attól függően, hogy az egyszeri jedi/sith mennyire akart hősies vagy gonosz lenni), de a folytatás az igazi befejezésnek azt tekinti, ahol Starkiller feláldozta magát a lázadókért. Azóta egy év telt el – azaz továbbra is a harmadik és a negyedik film közti sötét korszakban járunk – és a galaxisban olyan nagy változás nem történt. Legalábbis a halandók tekintetében – merthogy Starkillernek épp elég sokk volt az, hogy mikor kinyitotta a szemét, nem az Erő Nirvánájában, hanem Darth Vader előtt tért magához. A helyzet a szerencsétlen számára cseppet sem rózsás: nem elég, hogy „feltámadt", de rövid időn belül megtudja, hogy egyszerű klón, akinél megvan az esély, hogy rövid időn belül megőrülhet, hisz a felgyorsított klónozási eljárás már több tucatnyi alkalommal csődöt mondott, ráadásul ez az első alkalom, hogy sikerült olyan személyt létrehozni, akinek az ereiben ott csordogál az Erő. A bajt csak tetézi, hogy a hidegzuhanyra emlékeztető ébredés után Starkiller fejében megszólalnak a hangok, szeme előtt pedig akaratlanul is feltűnik szerelme, Juno arca. Starkillernek így már két feladata is van azokon túl, amiket szuszogó mesterétől kap: megkeresni Junót és szembeszállni az őrülettel. És ha nem volt elég csavar eddig, akkor lesz később, mikor Kota tábornok elhinti, hogy Starkiller talán mégsem klón…

Ám az, hogy kinek az oldalán is küzd Starkiller nem teljesen egyértelmű. Ha a Force Unleashed vadászat volt az utolsó életben maradt jedik után, akkor a második rész üldözés: Starkiller egykori szerelmére Junóra, Vader pedig Starkillerre feni a fogát. Legyen elég annyi, hogy megvan a motiváció, megvan a

Ugyanazt kínálja, mint az első rész, csak felturbózva, telis-tele emlékezetes jelenetekkel és elképesztően nagy ellenfelekkel.



főhős és megvan a kelléktár. Hiszen a Force Unleashed 2 egyenes ágú folytatás, ami nem találja fel újra a kereket és nem is kívánja újraértelmezni azt, ahogy az elõd megközelítette az Erõ, a jedik és a sithek kérdését. A FU2 gyakorlatilag kottára ugyanazt nyújtja, mint az elsõ nekifutásra, csak kicsit továbbfejlesztve, kicsit kicsinosítva és jócskán kibõvítve.



A RÉGI KÖZTÁRSASÁG

A legizgalmasabb újdonság talán a két lézerkard használata. Starkiller repertoárja az új harcstílusához igazodik – nem csak a két lézerkardot forgatja páratlan ügyességgel, de közben még különösebb erőlködés nélkül szórja az Erővel működtetett varázslatokat is. Eltanulta például Darth Vadertől az elmék befolyásolását, rákényszerítve akaratát a célpontjaira. Ám ahhoz, hogy ez és a régi repertoár működjön, pontos célzás kell: a Force Unleashed egyik nagy baja az volt, hogy nem volt egészen tisztában a 3D-s térrel – sokkal inkább zajlott egy fura síkon, mint szabad 3D-s területen. A villámok zöme nem oda ment, ahova kellett volna, a lökések hajlamosak voltak célt téveszteni. A FU2 ezen drasztikusan javít, az újragondolt irányítás és a finomított kamera révén már nem okoz gondot igazi harcosként viselkedni. A látványos előrelépés nem csoda, a folytatást ugyanaz a csapat készíti, a megjelenés óta eltelt idő alatt pedig visszaültek a tervezőasztalhoz és átgondolták azt, ami nem működött és azt, hogy mivel is kéne még előállni.



Technológiai szempontból ez talán száraz, de cseppet sem elhanyagolható. Hiszen ott van például a Havok motor használata: a valós fizikát szimuláló modult a Force Unleashed szinte minden centiméteren használta. Gondoskodott arról, hogy az Erővel gyakorlatilag bármi és bárki felkapható legyen – a játék vége felé még egy komplett csillagrombolót is uralma alá vont Starkiller, ami nem egészen elhanyagolható teljesítmény Luke Skywalker nehézkes X-Wing súlyzózása után. Hasonlóan nagy szerep jutott az Euphoriának is, a FU azon programrészének, amely az emberek és katonák animációit felügyelte, és amelynek hála tudott például egy épp „lebegő" klónkatona belekapaszkodni a legközelebbi tereptárgyba, így próbálva menekülni a kérlelhetetlen haláltól. Igaz, az ehhez párosuló mesterséges intelligenciájuk nem volt éppen mindig a toppon: a fedezékbe menekülés művészetét elsajátították, mégis hajlamosak voltak sok esetben inkább egy helyben lecövekelni, várva a biztos halált. Ez viszont másodszorra már kellőképpen irritáló lenne, így most már sokkal taktikusabban és életszerűbben küzdenek lézerfegyvereikkel a kezükben, ahogy az egy jól idomított katonához illik. Ráadásul most már a kijelző sem takarja el sem őket, sem a grandiózus terepet: az új interfész egyszerűbb, letisztultabb, csak a lényegre fókuszál ahelyett, hogy otromba és teljesen értelmetlen feliratokkal és kijelzőkkel ostromolna. Ha pedig valami, hát az esetenként látványosan hosszú töltési idő is irritáló volt – talán már mondani sem kell, hogy a FU2 már nem követi el ugyanezt a hibát. Igaz, ez egyelőre csak a konzolos verziókról mondható el: ahogy a Force Unleashed annak idején, úgy a folytatás is kizárólag PS3-ra és X360-ra készül (mármint hivatalosan és jelenleg), de egyáltalán nem lenne túlzás abban reménykedni, hogy idővel, talán ismét





pár hónapos késéssel, esetleg kibővített tartalommal a PC-s, esetleg Wii-s tábor is megkapja a maga jól megérdemelt lézerkard-adagját.

Mindent összevetve viszont ezek önállóan mind-mind lenyűgöző technológiák, de a fejlesztők bevallottan nem voltak képesek rendesen összehangolni a működésüket. Egészen mostanáig – lehet, hogy a FU technológiailag forradalmi volt, de a második rész az, ami tényleg egybekarol mindent azért, hogy ne csak látványos, de jól működő is legyen. Legalábbis ez az ígéret, de legkésőbb az E3-on kiderül, hogy mi valósul meg ebből.

CSILLAGOK HÁBORÚJA

A fejlődés az impozáns méretű és mennyiségű helyszínen is érezhető. Az új Star Wars-trilógia sok újat tudott mutatni a galaxis eddig többé ismeretlen területeiből, de sok esetben csak alig pár percre tévedt el a fő csapásirányától. A FU2 ezért visszatér oda, ahol a széria képernyőn eddig csak rövid ideig járt: megmutatja például belülről a kaminói klónközpontot, gyaníthatóan már a történet elején, hiszen eléggé logikusnak tűnik, hogy Starkiller is ott kezdi új életét, ahol megannyi klónkatona. Sőt, még eljut Cato Neimoidiára is a harmadik epizódból, ahol új és ismeretlen lényekkel is összefuthat.

Merthogy az első kedvcsináló videóban látott, közel száz méter magas rondaság nem csupán a képzelet (mármint ha a Star Wars világát valóságnak vesszük) szüleménye volt: a Force Unleashed 2-ben bizony alaposan rá lehet csimpaszkodni az arcára, remélhetőleg két lézerkarddal a kézben, egészen az artériákig hatolva. A Rancorokat reggelire majszoló Gorog csupán a hatalmas összecsapások egyike. Bár a FU2 nem megy el a teljes irrealitás irányába (megpróbálva nem megőrjíteni a Star Warsot vallásként kezelő rajongókat) és nem fog úton-útfélen főellenfelek karmai közé taszítani, de azért kínál annyi grandiózus összecsapást, hogy kielégítse az igényeket. Ezek ráadásul sokkal inkább fókuszálnak majd a képességek használatára és a jedi életérzés visszaadására, mint arra, hogy kötelező érvényű videojáték-elemek legyenek.

Persze azért abból is akad, hiszen a Force Unleashed azon kevés játékok egyike volt, amely teljes egészében ignorálta a multiplayer módokat. Ez bizonyos szempontból érthető, de ebben a generációban talán már nem túl szerencsés vállalás. A Force Unleashed 2 ezen is javít: már tudja, hogy milyen többjátékos módokat nyújt át a játékosoknak, de még nem kész arra, hogy ezt meg is ossza a közönséggel. Oda se neki: az Erő látványosan vele van, ősszel pedig lézerkarddal a kezében mutatja meg, hogy még mindig ő a galaxis egyik utolsó nagy reménysége. ■

Sithek a valóságban

Nem csak Starkiller és Juno, de a hangjukat kölcsönző színészek is visszatérnek, hogy megvívják a maguk harcát az Erő uralta galaxisban. A főszereplőt szinkronizáló Sam Witwer nem csak a hangját, de a külsejét is kölcsönözte a lézerkard-forgatónak. Witwer igazi sorozatszínész, feltűnt az Angelben, a JAG-ben, a Smallville-ben, az NCIS-ben, a Vészhelyzetben és a két másik nagy sci-fi franchise-ban a Star Trek-ben és 11 részen át a Battlestar Galacticában is – ott nem a Köztársasággal, hanem a Cylonokkal harcolt.

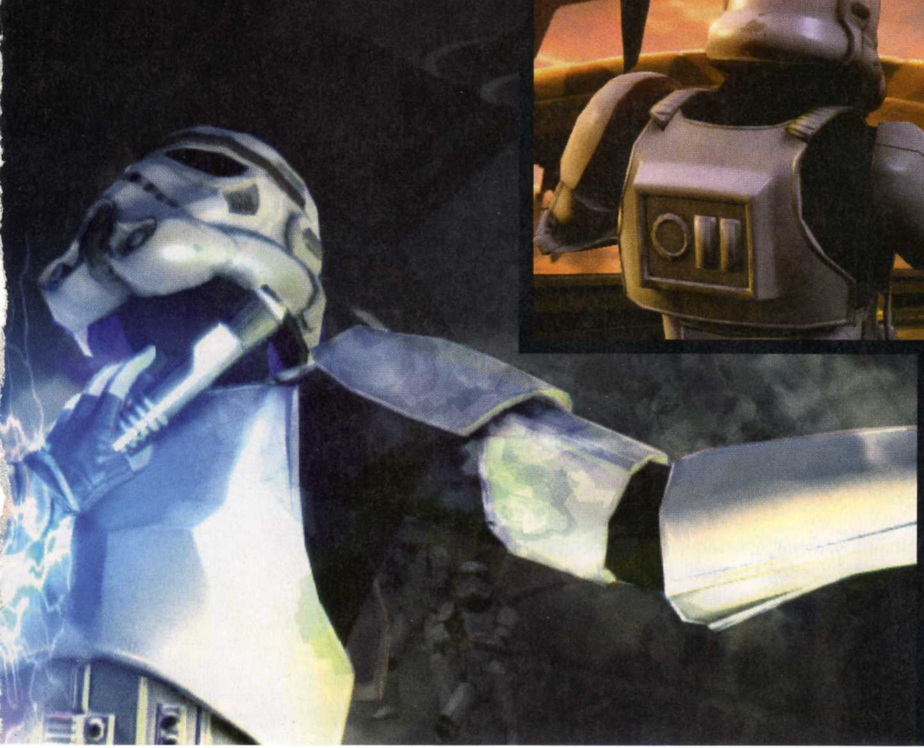
Játékbeli szerelme, Juno megformálásában Nathalie Cox segédkezik. A kisasszony karrierjének kezdete 2005-re nyúlik vissza, ám első nagyobb kaliberű munkáját az idei Titánok Harcában kapta, ahol rögtön egy istennőt, Artemist személyesített meg. Eddig a lehetőségig inkább a néma szépség pár másodperces szerepe jutott neki, ilyen-olyan filmekben és sorozatokban pillogva csábosan. Minket megnyert a hiteles alakítása!



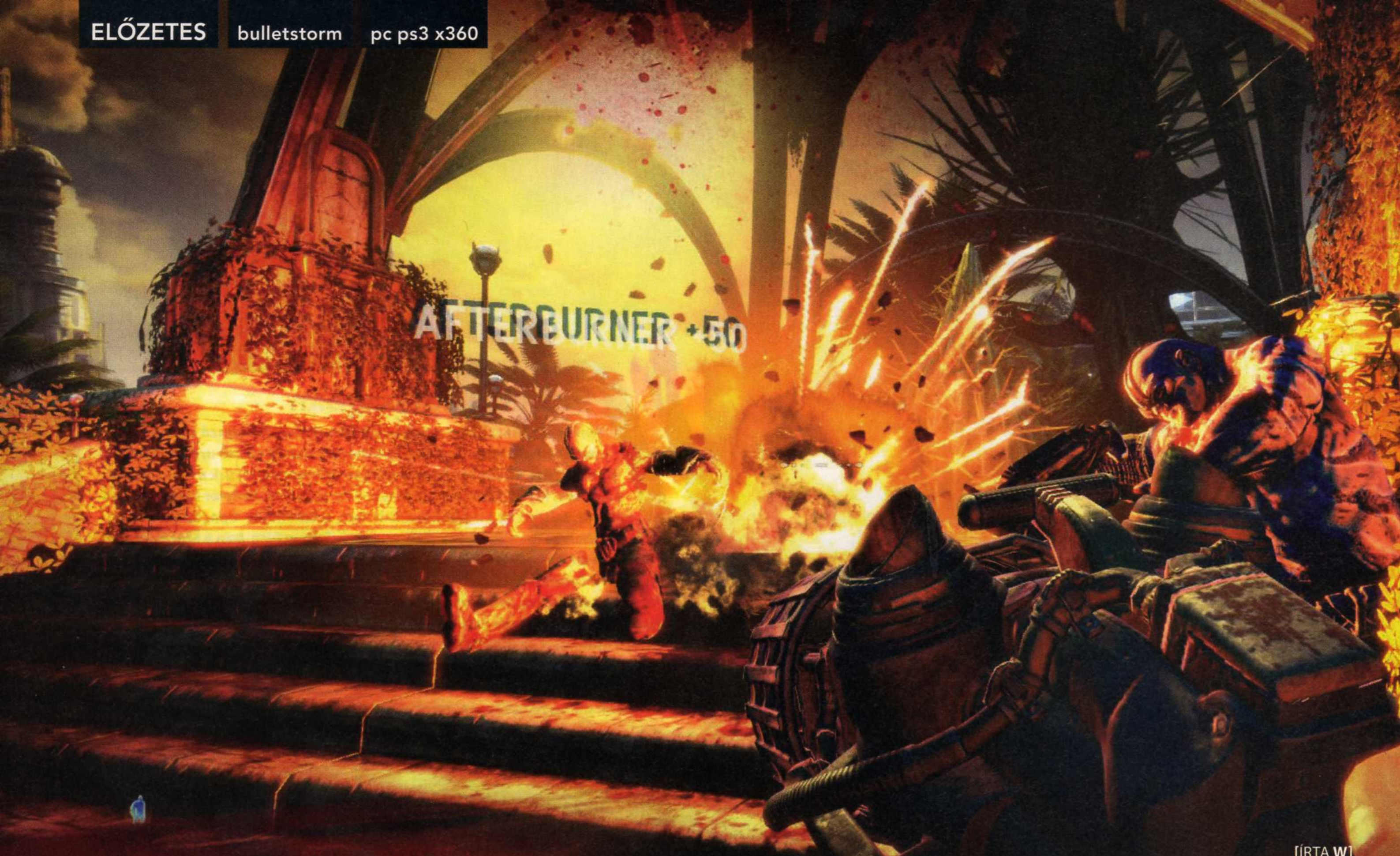


■ **Remélhetőleg azt is megmagyarázzák, hogy Starkiller honnan akasztott le két egyenkék fénykardot; merthogy Vadernek nincs raktára ilyesmiből, az tuti!**









[ÍRTA W]

BULLETSTORM

Csak a szokásos: küzdelem a túlélésért a távoli jövőben, egy barbár bolygón. Támadnak a katonák, támadnak a húsevő növények és támad a játékos is – lézerostorral, testrészeket csonkoló láncos gránáttal. Új FPS a Painkiller megálmodóitól!

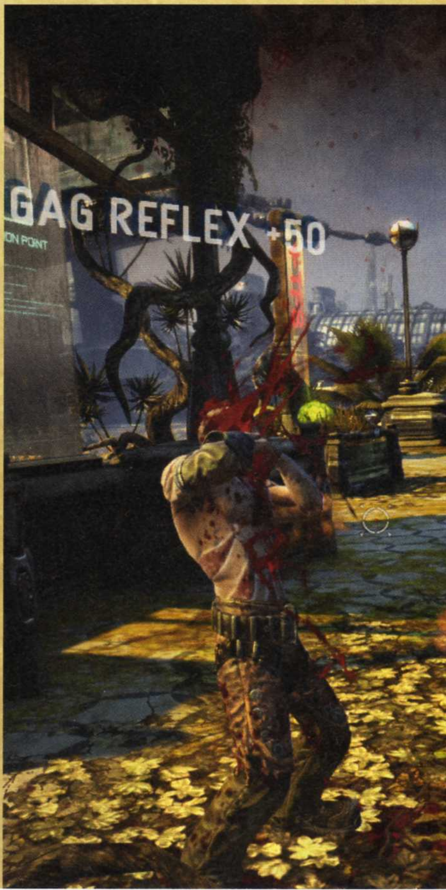
kiadó ELECTRONIC ARTS **fejlesztő** PEOPLE CAN FLY **platform** PC, PS3, X360 **megjelenés** 2011

Minden történet egy nővel, egy hőssel és egy gonosszal kezdődik. Esetleg nő nélkül. A Bulletstormban is inkább nőből van hiány, semmint gonoszból vagy hősből – bár hősnek nevezni egy renegát kommandóst, aki katonai pályafutása után kalózként tengeti az életét, nos, erős túlzás. Persze csak akkor, ha nem a 26. században járunk: pedig itt most pont ez a helyzet. A galaxis legtöbb szegletét meghódító emberiség a Bolygók Konfederációjába tömörülve rója a végtelen űrt, kiterjesztve hatalmát az összes, életre alkalmas planétára. Ám a látszólagos békének ára van, méghozzá nagy és általában véres, amiről a közvélemény legtöbbször nem tud. És ez talán így van rendjén, hiszen a Konfederációt vezető Serrano generális szeretett apafiguraként igazgatja az emberiséget, ebbe a képbe pedig nem egészen férnek bele a leszakadó testrészek és a mindent szétszakító golyók. Ezzel pedig Grayson Hunt is egyetértett – a titkos küldetéseket levezénylő Dead Echo tagjaként Grayson volt az, aki elintézte a piszkos munkát, eltakarította azokat, akik veszélyt jelenthettek a birodalomra.

SCI-FIBEN NINCS LAKATLAN BOLYGÓ

Ám a jövő nem éppen egy idilli álom, még a hősök számára sem, Grayson rövid időn belül ráébred arra, hogy Serrano kifinomult eszköztárral téveszt meg mindent és mindenkit, rákényszerítve akaratát arra is, aki nem hajlandó önszántából követni terveit. Grayson kinyitja a száját, és így gyorsan kikerül az elit körből és a galaxis legkeresettebb bűnözőjévé válik, ahogy az a nagypofájú kisemberek sorskönyvében meg vagyon írva. Tíz év telik el, Grayson részeges kalózként emeli el a Konfederációs teherhajók rakományát egyetlen társával, az android Ishivel repkedve a széles űrben. A múltat elfelejteni azonban a veterán nem tudja: egy nap sikerül belefutni az Ulyssesbe, Serrano kedvelt és féltett csatahajójába. Az esélyek nem túl jók: hősünk egy apró, lövedék formájú kis űrkomppal rendelkezik, ami pont arra elég, hogy egy kellemes röhögést váltson ki a radarkezelőkből – Grayson viszont annyira tökös, annyira macsó, hogy rátapad a gázpedálra és teljes erővel becsapódik az Ulysses oldalába, mondván, ha már meg kell halnia, akkor már magával viszi a csatahajót is. Csakhogy sikerül eltalálni a monstrum gépházát, a két hajó pedig nemzeti ünnepeket idéző tűzijátékkal csapódik a mélybe, egyenesen egy (látszólag) lakatlan bolygóra, a Stygiára.

Na bumm: építsünk kolóniát, gyorsan keressük meg és gyilkoljuk le egymást, esetleg tákoljunk mentőcsónakot vagy jelzőbóját? Egy civilizált világban talán ezek történnének, Stygia viszont messze áll ettől – könyör-











telen, a természet uralta gladiátor-aréna ez, ahol az egyetlen lehetőség a harc a túlélésért. Merthogy nem csak Grayson és az Ulysses legénysége, de a helyi flóra és fauna is egymás vérét ontja. A Stygia egykoron a galaxis' püffedt gazdagjainak kedvelt célpontja volt: akinek még a zsebéből is kreditek folytak, azok itt költhették nem éppen nehezen megszerzett vagyonukat a legdrágább nőkre és a még annál is drágább drogokra. Csakhogy egy nap feltámadt a természet, a bolygó lakatlanná vált – leszámítva a maroknyi hátramaradt embert és a húsevő növényeket. Szép kilátások az ismeretlenben.

LÉZEREKET ELŐ

A Bulletstorm futurisztikus környezetbe ágyazott, széles fegyverarzenált felvonultató FPS lesz, történetorientált megvalósításban, rendkívül addiktív és folyamatos gyilkolásra késztető újításokkal. A száraz tényeket tekintve ez lenne a legmegfelelőbb összefoglaló, ámde ez a játék első pár perce alatt nem derül ki. Merthogy a Bulletstorm cseppet sem tuszkolható be a hagyományos lövöldék kategóriájába – itt ugyanis paradox módon a harc nem a lehető leggyorsabb gyilkolásról szól, a főszereplő nem cipeli magával egy fejlettebb ország hadseregének teljes arzenálját, ráadásul nincs is némaságra ítélve. Elszállnak az első golyók, megfekszenek az első ellenfelek, a képernyőt pedig feliratok és számok tengere takarja el. Mi ez kérem, vad FPS vagy számviteli disszertáció?

A válasz: az FPS-ek Burnoutja. Vagy valami hasonló, a Bulletstorm le sem tagadhatná, hogy abba az irányba mozdul el, amivel a Bizarre-féle Club is próbálkozott pár éve, csak nekik nem sikerült túlságosan – sem a külső nézet, sem a dinamizmus hiánya, sem az érdektelen környezet nem segítette a programot. Ezek a Bulletstorm esetében semmiképp sem állnak fenn - a játék mögött az a People Can Fly áll, akik megcsinálták az ezredforduló egyik legértelmetlenebb és ezzel együtt legszórakoztatóbb FPS-ét, a Painkillert, átcibálták a Gears of Wart PC-re, most pedig lepaktáltak annak atyjával, az Epic-kel. És hozzácsapták az EA támogatását is.



Az ostor Grayson elsődleges fegyvere. Az energianyaláb képes szinte bármire – akár az ellenfelekre is – rátapadni, azokat közelebb húzni, ahonnét egy jól irányzott rúgással adható neki új lendület. Ráadásul a fegyver továbbfejleszthető is, magasabb szinten már területre hat, lángol, vagy éppen csonkol!

A remények nagyok, az elvárások hasonlóan, és nem véletlenül – mindig is zavart, hogy a belső nézetes lövöldék kilencvenkilenc százaléka a nyolc-tíz órás kampány során tulajdonképpen fikarcnyit sem változik? Akkor a Bulletstorm a te játékod. Sőt: a Bulletstorm igazodik hozzád, ahhoz, ahogy haladsz, amilyen stílusban küzdesz, amilyen fifikásan hányod egymásra a tetemeket. Egy hagyományos FPS nem áll másból, mint az ellenfelek megöléséből. Tiszta sor, ez itt is fennáll. Csakhogy itt egyáltalán nem mindegy, hogy hogyan is jutsz el a célhoz. Mert bár hatásos az, ha fejtájékra küldesz egy sorozatot, sokkal látványosabb, ha valakit gyomron rúgsz, azzal a lendülettel felküldöd a levegőbe és ott engeded útjára, a másvilág felé. Esetleg torokra mész, vagy az egyes testtájékokra, vagy ráhelyezed a szerencsétlen testét egy több méter magas kaktusz tüskéire. Vagy, ami sokkal jobb, kombinálod ezeket.

Az első játék, ahol egy ellenfél sima lelövése nem siker; hisz kombókkal több pontot is kaptunk volna

SZADO-MAZO

Ha a Burnout az óda a pusztításhoz, akkor a Bulletstorm a gyilkolás szimfóniája – a minél könyörtelenebb, minél trükkösebb és minél látványosabb gyilkolásé. Míg a Cluban ez leginkább egy szorzó megtartását és felpumpálást jelentette, addig itt sokkal inkább a változatosság kerül előtérbe. A People Can Fly „kreatív őrületnek" hívja, ez pedig tökéletesen rímel a Mad Worldben látottakra is. Mert az itteni harc őrült, eszelősen pörgős, feltéve, ha van benned elég ötlet. Egy egyszerű ölés nem ér többet tíz pontnál, egy fejlövés pedig ötvennél – viszont ha mindezeket kombinálod a tereppel, a rombolható és felhasználható tárgyakkal, ráadásul igyekszel csoportokat egyszerre elintézni egy-egy külön ember helyett, nos, akkor a számláló mutatói gyors pörgésre késztethetőek. Rádobhatsz egy hatalmas reklámtáblát az alatta posztoló örökre, herén, aztán fejen lőhetsz egy oktondi katonát, robbanó hordót hajíthatsz egy szunyókáló zsoldosra, és máris ezekkel nő a számlálód. Gyakorlatilag ha csak lelősz valakit, akkor szomorkodhatsz, hisz kihagytál egy lehetőséget a kombózásra, a pontszorzód növelésére.

Persze nem a puszta kezeddel, hanem a Graysonnál cipelt ostorral. Az ostor gyakorlatilag mindenre képes: Graysonhoz húzhatja az ellenfeleket (valahogy úgy, mint a Just Cause 2-ben a csáklya tette), akiket aztán egy jól irányzott rúgással küldhet tovább, ezzel aktiválva egy ideiglenes időlassítást.

Ez viszont nem egészen elég ahhoz, hogy a több mint százat számláló kivégzés-kelléktár megnyíljon - az ostort fejleszteni kell azokkal a pontokkal, amit a harc során szerzett. Az egyik ilyen upgrade az ütés, amivel az ostor ereje megtöbbszöröződik: ha sikerül a megfelelő pillanatban a földre csapni, akkor minden és mindenki a levegőbe emelkedik – az agyaggalambokként lebegő ellenfeleket a könnyű préda szerepére kényszerítve.

És ez csupán egy darabja a kelléktárnak. A Bulletstorm nem fog több tucatnyi fegyvert kínálni, viszont pont eleget ad ahhoz, hogy azokat egymással, a tereppel és persze az ellenfelekkel kombinálva tényleg százféleképpen lehessen gyilkolni. Grayson arzenálja a gránátokat sem veti meg, de a Bulletstorm erősen szadista designja erre is rányomja a bélyegét. Az itteni gránát erősen hasonlít a Gears of Warére: ebből is hosszú lánc lóg ki, ezt is fel lehet pörgetni, csakhogy a láncszemek nem csak díszletként szerepelnek: képesek rácsavarodni a lábakra, kezekre, nyakakra, mellkasokra, a tereptárgyakra. Egy idő után persze felrobbannak, de előtte használhatóak akár csapdaként is: egy kisebb folyosóra kifeszítve remekül alkalmazhatóak instant csonkolóként.

BOTANIKA

A Bulletstorm világa az egyes frakciók miatt változatos, hisz megvan benne a távoli jövő



AZ EMBER ÉS AZ ANDROID

Graysonról már írtunk: ex-katona, gyakorló alkoholista és reménybeli forradalmár. Már ha sikerül előkaparnia kommandós múltjának minden tudását. Ebben társa Ichi lesz, a Star Trek Datája és egy Borg kapcsolatából született android, aki mindig ott van, ha iróniára és szarkazmusra van szükség. A csapatban természetesen Ichi a higgadt és a megfontolt, ő az, aki képes Graysont a legmerészebb terveitől elriasztani – egészen addig, míg bele nem futnak Serrano generális féltve őrzött csatahajójába! A játék elején az ő megmentése lesz az első feladatunk, lévén zuhanás után az első órákat egy hatalmas növény „gyomrában" tölti.





elvont stílusa, a jelenkor erőszakossága, a természet könyörtelensége, a versenyek intenzitása és a történetmesélés fontossága. Márpedig a sztori pont az, ami nem éppen a stílus erőssége. Az erőszakfesztivál ezen is szeretne változtatni, a Bulletstorm fordulatokban igencsak bővelkedő kalandot kínál, amely akár óráról órára is képes teljesen váratlan csavarral új irányba vinni mindent. Nem is csoda, hiszen szerzője az a Rick Remender, aki a Fear Agent képregényszériával alaposan odatette magát a geek-térképre. Nem ez az első és gyaníthatóan nem is az utolsó szereplése a videojátékokban. És ő semmiképp sem névlegesen van jelen: ténylegesen közreműködött a fejlesztés során.

Ez pedig meg is látszik a Bulletstormon, hiszen nem csak koherens világot kínál, de azt úgy is tálalja, hogy semmiképp se vonja el a figyelmet, ne törje meg az intenzitást. Itt nem lesznek sem húsz perces monológok, sem szándékosan elnyújtott és nagyon filmszerű átvezető jelenetek. Oké, passzív videóból akad néhány, de a történések nagyobbik része a játékos látóterében zajlik, valahogy úgy, mint a Half-Life szériában. Persze zombiszerű lények helyett katonákkal és húsra éhes gigantikus növényekkel, a huszonhatodik században – no és multiplayerrel. Ami még erősen fejlesztés alatt áll és legnagyobb megdöbbenésünkre csak annyi biztos, hogy kooperatív történetet nem nyújt majd: mivel állítólag baromi idegesítő volt, ahogy a játékosok ellopták egymástól a killeket. A multiról az elkövetkezendő hónapokban fog kiderülni sok részlet, hisz a Bulletstorm nem az idei év, hanem 2011 egyik nagy reménysége – olybá tűnik, hogy pár éves kihagyás után az FPS mint stílus ismét fejlődni kezd. Még ha ehhez a jövőbe is kell utaznia! ■



F.3.A.R.

[ÍRTA BP]

kiadó **warner bros.**
fejlesztő **day 1**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2010. ősz**



HARLAN WADE PROFESSZOR, TUDÓS, KUTATÓ, APA. IDŐTLEN IDŐK ÓTA AZ ARMACHAM TECHNOLOGY CORPORATION ALKALMAZOTTJA, A PROJECT ORIGIN – EGY KÜLÖNLEGES FIZIOLÓGIAI ÉS PSZICHIKAI KÉPESSÉGEKET KUTATÓ CSOPORT – MENTORA ÉS ALAPÍTÓJA. AZ EMBERI KISÉRLETEK '82-BEN VESZNEK INTENZÍV FORDULATOT, AMIKOR BEBIZONYOSODIK, HOGY ALMA, WADE PROFESSZOR TULAJDON LÁNYA IS TERMÉSZETFELETTI KÉPESSÉGEKKEL BÍR, ÍGY A MÉG CSUPÁN HÁROM ÉVES APRÓSÁGOT AZONNALI HATÁLLYAL AZ ARMACHAM INTÉZETEIBE SZÁLLÍTJÁK, AHOL ELEINTE MÉG CSAK MEGFIGYELÉS ALATT TARTJÁK, KÉSŐBB AZONBAN, MINT A LEGÍGÉRETESEBB JELÖLTET KÜLÖNFÉLE KISÉRLETEKNEK IS ALÁVETIK..



A dühkitöréseinek köszönhetően egyre komolyabb veszélyt jelent az épületben dolgozókra (a tudósok lehangoltságra panaszkodnak, hallucinációkat, és rémálmokat kezdenek látni), mígnem egy napon gondolataival felgyújtja a komplett épületszárnyat. Óvintézkedésként a nyolcadik születésnapja előtt Almát mesterséges kómába helyezik, hogy immáron ártalmatlanul, de továbbra is folytathassák képességeinek felderítését. Harlan speciális megtermékenyítéssel kísérletezik, így két alkalommal is teherbe ejtik az ekkor még csak 15 éves Almát, aki a rá következő évben két fiútestvérnek is életet ad. Paxton Fettelt, a fiatalabb gyermeket telepatikus képességeinek köszönhetően szinte azonnal kiválasztják, hogy az amerikai védelmi minisztérium titkos hadműveletében vegyen részt (itt pszichés alapú agykontrollal irányított hadsereg létrehozása a fő cél). Point Man, az idősebbik fiú pedig prototípussá lesz – a teste ötször gyorsabban képes irányítani a gondolatait és ezáltal mozgását, mint a „hagyományos" emberek. Talán ezért is választott katonai pályát, és ezért is került az elit F.E.A.R. alakulatba. A sors iróniája, hogy a két testvérpár végül mégis egymás ellen kényszerül harcolni, amikor Point Man a játék első bevetése során azt a feladatot kapja, hogy számolja fel a magára hagyott komplexumot, Almástul együtt...

UTÓÉLET

A felrobbant épületkomplexum, majd a homlokon lőtt öcs persze nem zálog a boldog végkifejletre, sőt – számtalan hollywoodi szuperprodukció bebizonyította már hogy a múzsa néha nem nőnemű, hanem papír alapú, és a forgatókönyvírók is előszeretettel találnak ki csavarosabbnál csavarosabb összeesküvéseket hogy ismét nyílttá tegyenek egy már lezárt konfliktust. A folyatásból és kiegészítőkből kiderült, hogy Alma túlélte a robbanást, genetikailag újjáépítette magát, valamint életet lehet halott fiába Fettelbe is. Sőt, ahogyan a F.E.A.R. 2 végjátékában szembesülünk vele: a Delta Force csapat parancsnoka, Michael Beckett személyében új fenyegetés szabadul a világra, ugyanis Alma megtermékenyítésével valami nagyon gonosz kezd nevelkedni a hasában...

MINDEN IDŐK LEGELBORULTABB KERETSZTORIJÁVAL VAN DOLGUNK. HOGY EZ JÓ DOLOG-E, AZT NEM TUDJUK



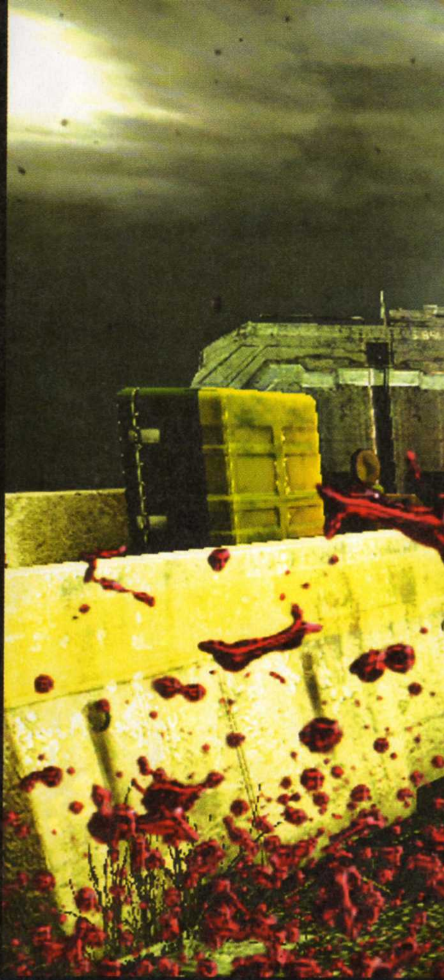
A 2005 novemberében debütált F.E.A.R. kerettörténete ugyan kusza, és sokszor még a mexikói szappanoperákat is megszégyenítő szálakból tevődik össze (hiszen az egész hatásfoka a meglepetéseken és a váratlan fordulatokon áll vagy bukik), de játékmenetében azonban jóval egyszerűbben egyesítette az FPS játékok világát a horrorfilmek feszültségével. A Dead Space előhírnökeként és a Doom 3 szellemi örököseként nem csak megijeszt, hanem az ázsiai horrorfilmekre emlékeztető megoldásokkal sikerül megragadnia a játékosok belső félelmeit és rettegésben tartani őket. A kritikai sikert számos expanzió, gyűjtői kiadás, rendezői változat és képregény-adaptáció is követte. A három és fél évvel későbbi folytatásban egy kiadóváltáson is átesett fejlesztőcsapat új felállással és régi nemezissel próbálkozik – a főként belső terekben játszódó epizódból azonban már nem ütött át annyi kreativitás és eredetiség, mint elődjéből, így a kritikusok mellett a játékosok is csalódottabbak voltak. Ezek után a Warner Bros. idén újult erővel, és megújult fejlesztőcsapattal készül a játékosok bizalmának visszaszerzésére, mindehhez egy egészen őrült felvezetéssel kápráztatva el minket...

HÁRMAN PÁRBAN

A harmadik rész furcsa felütéssel adja meg az alaphangulatot: egy apokaliptikus hatást okozó vajúdás, mely felborítva a tér-idő kontinuumot, furcsa víziókkal és látomásokkal árasztják el a világunkat. Felborulnak a nappalok és az éjszakák, a városon eluralkodik a káosz – és csak a jó ég tudja milyen gonosz érkezése várható...

Az alaptörténet szerint Point Mant egy ismeretlen vészhívás nyomaira bukkan az Armacham vállalat romjai között, és az ügy rejtélyes mivolta





A katonák, robotok és különleges kommandósok mellé most csatlakoznak a mutáns állatok is

miatt a helyszínre siet. Így míg a F.E.A.R. csapat megmaradt tagjai továbbra is a vállalat felszámolásán dolgoznak, addig mi a magunk útját járva próbálunk pontot tenni a családi ügyünk végére. Alma gyermekkori traumái azonban kihatással lesznek a terhességére is: ahogy közeleg a harmadik szülés időpontja, egyre erőteljesebben pulzál és rázkódik meg a mi világunk is. Két fia, Point Man és Paxton Fettel összezártság-érzete pedig csak további különös ízt ad a játékmenethez (akik nem mellesleg az első rész fináléja után ismét farkasszemet néznek majd egymással). A nagy újdonságot jelentő, immáron kooperatív kampánymódban morális kérdések is szegélyezik majd a játékosok útját: vajon érdemes-e küzdeni az elemekkel, szembeszállni a sorssal – ezzel is az emberiség javát szolgálva, és véget vetni Alma terhességének –, avagy célszerűbb-e elfogadni a család hívó szavát, és Fettel sugallatának megfelelően megjelenni a szülőszoba szent falai között megvédve az újabb testvért.

A két irányítható karakter nem csak motivációiban, de fizikai tulajdonságaiban is eltér egymástól. Point Man az elődökből már ismert időlassítással tud előnyt kovácsolni az ellenfelei ellen (arzenálját kiegészítve a sorozatban teljesen új fedezékrendszerrel), míg fiatalabb testvére, Paxton a telepatikus képességeivel férkőzhet be az ellenfelek tudatalattijába, ezáltal is manipulálva őket (hogy a kihívás megmaradjon, ehhez azért megfelelő szintű mentális energia szükségeltetik, és a különböző ellenfelek elméi, csak bizonyos ideig lesznek fogva tarthatóak). Ezzel nem csak hogy két teljesen eltérő stílussal találkozhatunk egy kampányon belül, hanem választásunktól függően alternatív útvonalakat, és megoldásokat is felfedezhetünk (minekutána rajtunk múlik hogy a társunkat ezen stratégiai felfedezésekből mennyi információval is látjuk el...). A játék támogatja az osztott képernyős üzemmódot is, és ha egyedül vágnánk neki a történetnek, AI irányította társat kapunk (ekkor automatikusan Point Man gúnyáját, és így a klasszikus időlassítós játékmenetet kapjuk meg). Az egyszemélyes küldetés mellett lesz hagyományos többjátékos lehetőség is, azonban a konkrét részletek valószínűsíthetően a június E3 kiállításig még váratnak magukra.



A KÉT TESTVÉR

PAXTON FETTEL
A fiatalabb Wade-testvér, homloka közepén büszkén viseli annak a golyónak a nyomát, mellyel az első F.E.A.R. eseményei során testvére (aki e kapcsolatról akkor még nem tudott) megölte. Később Alma feltámasztotta, és most testvére oldalán, de nem békében küzd anyja érdekeiért.





POINT MAN
Alma gyermekei közül az első, gyakorlatilag még csak a Project Origin prototípusa. Az első F.E.A.R. játék főszereplője, elképesztő reflexek tulajdonosa: amikor „bekapcsolja” e képességét, számára lelassul az idő és így pillanatok alatt képes végezni egész kommandós-osztagokkal is

EGY DOLOG SZERENCSÉRE VÁLTOZATLAN: TOVÁBBRA IS A F.E.A.R. NYÚJTJA MAJD A LEGIZGALMASABB TŰZHARCOKAT, LEGKÉPZETTEBB ELLENFELEKET!



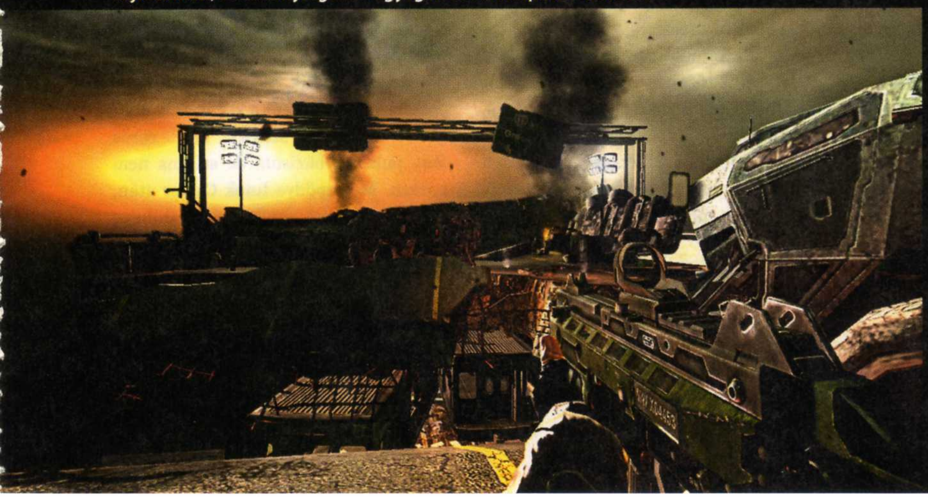
A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

A folytatás nem meglepő módon több újítással is megpróbálja beírni magát a történelemkönyvekbe. Az első ilyen a meglepetésfaktor. Ahogyan a horrorfilmek sikeressége is a kiszámíthatatlanságon alapszik, a F.3.A.R. (igen, sajnos ez a játék hivatalos címe) a hangzatos „Generative Scare System" szerepeltetésével próbálja fenntartani a feszültséget. A Left 4 Dead 2 által alkalmazott rendszer ihlette metódus fokozatosan figyeli a játékos állapotát, energiaszintjét, és felszereléseit, és ezekre reagálva, számtalan lehetséges formában hozhatja ránk a frászt. Nincs többé előre tárolt, sablonos és bemagolható útvonal, folyton résen kell lennünk, hiszen sosem tudhatjuk, honnan törnek majd ránk az ellenfelek.

A második nóvum az újrajátszhatósági faktor, hiszen azáltal, hogy a két főhős teljesen különböző utakat jár be (és ezeken a területeken számos egyedi karakterrel és információval találkoznak), rengeteg lehetőséget rejt a fejlesztők számára. Főként hogy a statisztikáink eltárolódnak, így a későbbiek során bármikor újra csiszolhatunk eredményeinken, vagy akár megpróbálhatjuk legyőzni kooperatív társunkat. A működés pontos részletei sajnos még nem publikusak, de az ígéretek szerint a változatos felállás miatt nem lesz repetitív az újrajátszás sem, főként, ha a halkan elejtett esetleges alternatív befejezéseket is ide vesszük.

Minthogy a Day 1 fejlesztőcsapata már a MechAssault sorozattal bizonyította rátermettségét a lépegetők világában, nem volt meglepő hír, hogy az óriási Elite Power Armor robotok visszatérnek a folyatásban is. A stúdió epikus harcokat ígér, amit mindjárt egy helikopteres üldözéssel támasztanak alá, így biztosítva, hogy az óriási fémszerkezetek ne legyenek súlytalanok, és megfelelő kihívást biztosítsanak még egy óriás monstrum vezetőfülkéjében ülve is. Reménykedjünk, hogy ezek a szakaszok túlmutatnak majd a második rész illúzióromboló, szó szerint és átvitt értelemben is falak közé szorított megoldásain...

■ Sajnos a játék egyelőre nem tűnik kifejezetten látványosnak – remélhetőleg hihetünk a Day 1 sajtósainak, és ez tényleg csak egy igen korai állapotot tükröz...



FÉLELEM.COM

A F.3.A.R. tehát onnan veszi fel a fonalat, ahol az elődök letették: belső nézetből, horrorsémák alapján készített lövöldözős játékra számíthatunk; ezúttal azonban nem csak zárt, belső helyszíneken, hanem nyílt, utcai terepen is egyaránt. A szürreális, romok által borított világ ideális helyszín például a nyitójelenet számára, ahol nem csupán egy emberekkel teli hídon kell majd átküzdenünk magunkat (ehhez át kell vágnunk egy roncstelep-szerűen egymásra borogatott vagonokból épített labirintuson), hanem különböző, nem evilági mutáns lények is utunkat állják majd. A döntéseink következményeivel, és a járműhasználat mellett, még számos egyéb meglepetésre is számíthatunk a készítők elmondása szerint – azonban a konkrét részletekről egyelőre makacsul hallgatnak. Így be kell érnünk az ígéretekkel, illetve az előbbi felsorolással, mely a játék hivatalos újításait tartalmazza.

Érdekes színfoltja a fejlesztésnek, hogy a Warner Brothers a képregényvilágban is jártas Steve Niles személyében igazi nagyágyút szerződtetett a történet kidolgozásához – a 30 Days of Night című új-zélandi horrorepószt is megálmodó író felelős a játék eseményeiért, és fordulataiért. De az igazi reménysugár mégis csak a horrorok atyja, a legendás John Carpenter lehet. A rendezőlegenda feladata, hogy a filmes beállítások, a képi világ, és hangulat megfelelő érzetet árasszon – talán pont az ő személye jelenthet garanciát a minőségi szórakoztatásra.

Hogy mit is várhatunk a F.E.A.R. harmadik manifesztációjától azt nehéz lenne összefoglalni, hiszen írásban talán még lehetetlenebbnek tűnik egy horrorjáték, mint a képernyők előtt ülve. Azonban, ahogyan az elődeit, a fantasztikus tűzharcok és a feszültség megfelelő szinten tartása a folyatást is sikerre vihetik. Az izgalmas, meghökkentő újítások, a kooperatív játékmód, és a horrorisztikus alapkörnyezet miatt a potenciál még mindig adott. Kíváncsian várjuk az első kézzelfogható tapasztalatainkat: vajon a készítők tudnak-e élni mindezzel...? ■

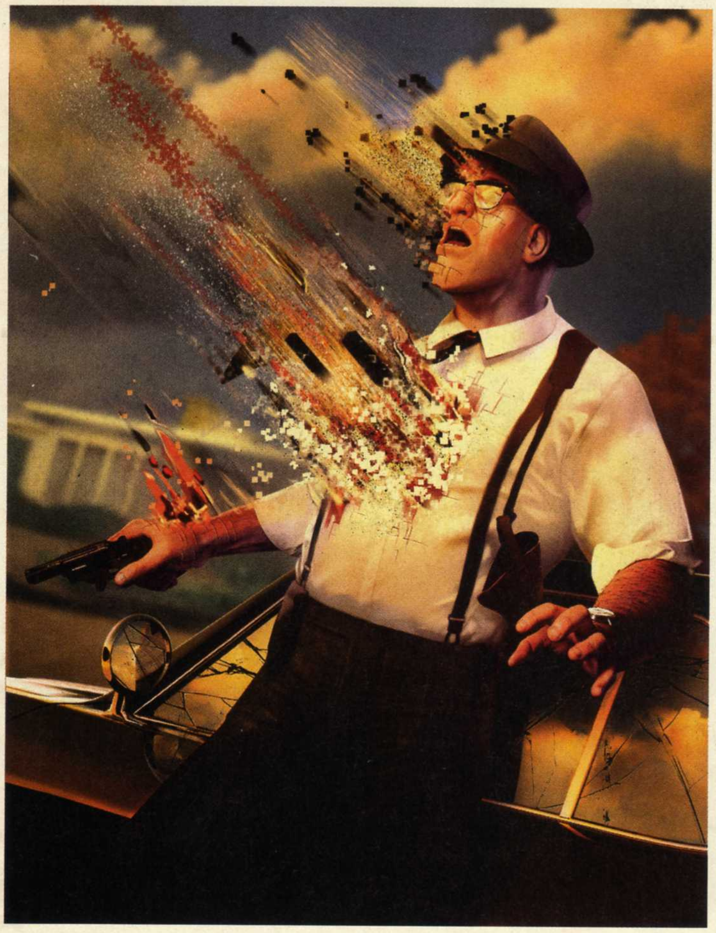
„Az igazságot nem árulja el a pontozás, de megmutatja az ahhoz vezető utat."

The 576KB

MDCCCCXXXI. 4. szám

HÁBORÚ A

TIZENÖT ÉV UTÁN TÉRT



Akcióba lendül az XCOM

Egész Amerikát ellepték az űrlények!

Minden ügynök, minden katona részt vesz a küzdelemben!

ÍRTA GRATH

NEW YORK, 576 KBYTE TIMES SZERKESZTŐSÉG -- Az idegenek itt vannak, és ezen, úgy néz ki, a kormányügynökségek legjobbjai sem tudnak változtatni. Hiába az FBI speciális osztagának, az XCOM-nak minden erőfeszítése, legjobb esetben is csak lassítani tudják az űrlények inváziós seregének előrenyomulását. Újságunk most egy exkluzív cikkben tudósít a frontvonalon és az ország szívében dolgozó férfiak és nők áldozatkész munkájáról, és azokról a küldetésekről, amelyeken eldől az ország, a nemzet sorsa.

EGY HATALMAS, föld alatti hangárban állunk. Pontosabban egy egykori hangárban: a messzire nyúló betonfalak most nem szerelőcsarnokot és alkatrészeket védenek, hanem az emberiség utolsó védőbástyáját. A földönkívüli invázió visszaverésére létrehozott különleges osztag, az XCOM főhadiszállásán vagyunk. Hogy pontosan hol, azt mi sem tudjuk: szemünket bekötötték, fülünkre fehérzajt árasztó mikrofonokat szereltek, így kellett kivárnunk, míg a hat órás utazás során elértünk ide. A fényképészből és jómagamból álló apró firkász-csapatot maga Carter ügynök fogadja, az osztag vezetője és legrégebbi tagja.

Carter divatos fiatalember képét mutatja: napjaink, az ötvenes évek derekának férfidivatja szerint öltözködve bő nadrágot és inget visel fényes cipővel és természetesen kalappal. És bár a bázison sétálva feltűnő, hogy minden titkárnő és adatelemzéssel foglalkozó hölgy szeme megakad rajta, őt mindez cseppet sem érdekli. Szemeiben fanatikus tűz él, mintha csak küldetésének élne; valami személyes katasztrófát sejtek a háttérben, de kérdéseimre nem válaszol, még nem bízik bennem...

De kis birodalmán legalább körbevezet, és a túrához csatlakozik doktor Goldberg is, a bázis főparancsnoka. Bepillantunk a jelenleg meglehetősen üresen tátongó fegyverraktárba, ahol a különleges fegyvereket lepel takarja, így nem tudom megnézni őket. Mert ugyan csaknem teljes hozzáférést kaptunk az exkluzív cikk érdekében az XCOM bázisához és legénységéhez, nemzetbiztonsági érdekek is vannak; ugyan az idegenek sokkal közelebbi fenyegetést jelentenek, mint bármelyik földi ország, de a vörös ördög sosem alszik.

A bázis bejárását és a kedélyes beszélgetést egy riadó szakítja meg: vörös fény pulzál a bázison, de sziréna nem harsan. Meglepődve futok Carter után, aki Goldberggel együtt egy hatalmas képernyő előtt állva vitatja meg a helyzetet. Kérdésemre elmondják mi történt: az elemzők találtak egy helyszínt, ahol valószínűsíthetően idegen támadás, vagy legalábbis valami incidens történt. Mindannyian hallottunk ilyesmiről:

MÉG TÖBBET AZ INVÁZIÓRÓL

Az ellenállás központja Bár a konkrét harc nem a kutatólaborokban történik, ezek nélkül nem maradna esélyünk a győzelemre. Most betekinthet a legtitkosabb bázis kulisszái mögé: tudósításunkból minden titok kiderül – **29. oldal**

A frontvonal harcosai Megismerheti az ügynököket, akik nap mint nap kockára teszik életüket a harcban – **30. oldal**

A megszállás háttere Bemutatjuk a szinte látnoki erővel bíró játékokat, melyek megjósolták a támadást – **31. oldal**

yte Times

IDŐJÁRÁS MA
Mára borús idő várható, időszakos vérzivatarokkal. Az idegenek űrhajói **elhomályosítják** a Napot, így hűvös, szeles időjárásra számíthatunk. A hőmérséklet **22 és 28 fok között** alakul, az űrhajók alatt számoljunk minusz 10 fokot. Az épp felégetés alatt álló területeken **a hőmérséklet elérheti az 5000 fokot is.**

A videojáték magazin

799 Ft / 4,04 $ / 3 € / 181 INR

BOLYGÓÉRT! EK VISSZA AZ IDEGENEK!



Egyszerű, földi lőfegyverekkel semmire sem jutunk a legtöbb idegen ellen – ön se próbálja meg a padláson őrzött puskával, az ágy mellett tartott pisztollyal legyőzni őket. Az ezen a különleges felvételen látható Blob ellen például a tűz a hatásos; de sok emberélet veszett oda, míg erre rájöttünk!

hirtelen támadó állatok, spontán tüzek, kiürült vagy kiirtott városnegyedek – ezúttal is hasonlóról van szó.

A képernyő egész Amerikát mutatja, vörössel jelezve a gyanús területeket, kis célkereszttel az elemzők által biztosan űrlények által tartott területeket. Jelenleg három ilyen van a térképen: egy Maine-ben, egy Kansasban, illetve az új, egy arizonai kisvárost, Flagstaffot jelölve. Mint Carter elmondja, az elemzők munkája létfontosságú, hisz az ügynökök száma nem végtelen, és óriási pazarlás lenne, ha úgy vonulnának ki, hogy nem biztosak abban, a célnál tényleg idegen lények, idegen tárgyak várnak rájuk. Mint elmondja, már legalább 30 ilyen küldetésen vannak túl, és elkínzott pillantásából az is kiderül, hogy mindegyikre emlékezni fog haláláig. Az űrlények gonoszak, de egyben ravaszak is: így az ügynökökre mindig halálos csapdák várnak, sosincs két azonos kalandban részük.

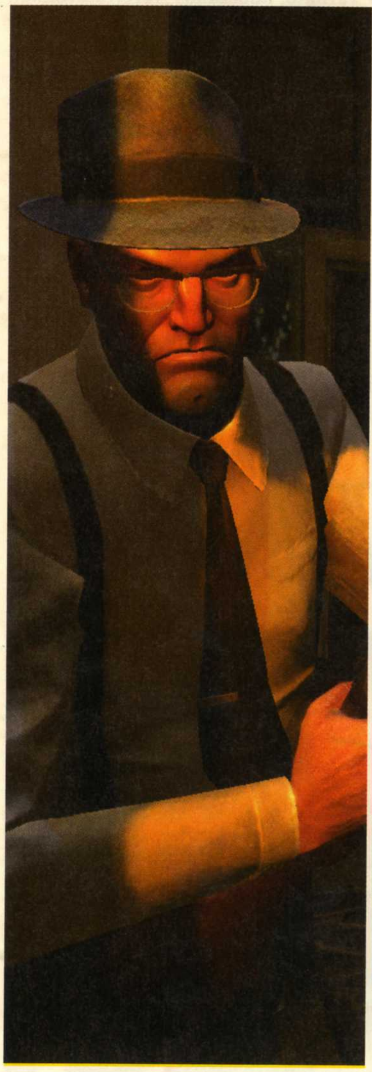
A HÁROM LEHETŐSÉG KÖZÖTT választani kell: mivel az idő állandóan telik, számításba kell venni az egyes missziók távolságát, a várható hasznot és a lehetséges ellenállás mértékét; mint Carter elmondja, nem lehet a végtelenségig totojázni. Ha egy várost túl sokáig elhanyagolnak, ott az idegenek előbb-utóbb elvégzik átkozott és számunkra ismeretlen dolgukat és továbbállnak. Így aztán Carter feladatai már itt, a bázison elkezdődnek: ki kell választani, hogy mikor hová induljon, számításba véve millió paramétert.

Ezúttal hamar megszületik a döntés: az újonnan a listára tett helyszínre, Flasgstaffba látogatunk. Carter két ügynököt vesz maga mellé, Jonast és Franket, majd gyorsan összeülnek Goldberggel és a labor vezetőjével, Quinttel. Utóbbi átad Carternek valami különleges ketyerét, de mire szemügyre vehetném, az már el is tűnt egy hátizsákban. Alig fél óra telt el, és már a garázsban is vagyunk, ahol egy hétköznapi autó vár ránk. Már épp elkezdeném magamban az adófizetői milliók ellopásával vádolni az XCOM szervezetet, de meghallom az autó hangját, és rájövök: lehet, hogy az Interceptor külsőre nem nyújt sokat, de tudásában a hatvanas, sőt, talán a hetvenes éveket idéző technológia lapul a motorháztető alatt.

Az út legnagyobb részét ismét érzékszervi megvonásban töltjük fényképészemmel, a végső órát pedig egy gyorstalpaló tanácsadóval. Carter vezet, Jonas és

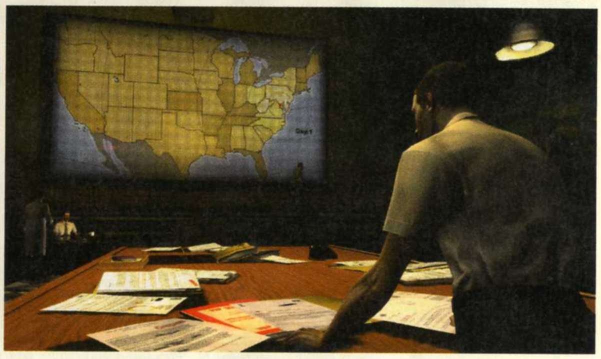
(Folytatás a 28. oldalon)

„Az információ: hatalom. A küldetéseink egyelőre nem az idegenek megöléséről, kiirtásáról szólnak, hanem az információszerzésről. Ki kell ismernünk ellenfeleinket!” – Dr. Goldberg, az XCOM bázis vezetője









A megszállók elleni háborúban a leghatékonyabb fegyverünk az információ – ha furcsa halálesetet, megmagyarázhatatlan jelenséget lát, azt fényképezze le, a képet pedig a lehető legbőségesebb információk kíséretében küldje el az ügynökségnek!

Frank pedig oktat minket: fegyvert nem kapunk, így muszáj óvatosan, minden parancsukra azonnal hallgatva viselkednünk. A szívem a torkomban dobog, de az ügynökökön nem látom jelét a félelemnek: vígan szivaroznak, majd a városhatárban leparkolva csendesen felkészülnek.

Páncél helyett öltönyt öltenek („az idegen halálsugár ellen úgysem véd semmi, minek cipeljünk dögnehéz cuccokat?", mondja Carter), majd felfegyverzik magukat. Mindenkinél puska és pisztoly, valamint egy hátizsák van – én viszont mezítelennek érzem magam, hisz még noteszomat sem hozhatom.

Eljön az utolsó megbeszélés, és elképeszt, amit hallok: gyakorlatilag nincs előre kitűzött cél, és nem tudni semmit az ellenállásról. A félelem mozgat, mikor kérdőre vonom Cartert, de ő türelmesen elmagyarázza, hogy egy-két, kiemelten nagy területet érintő és nagy pusztulást okozó akció kivételével általában ez a helyzet. Az ügynökök feladata mindenhol a felderítés és az információszerzés. A felderítés, és nem a harc – persze hasznos, ha le tudnak győzni néhány idegent, ha pár hullát haza tudnak vinni kutatási célokkal, de jelenleg az ellentámadáshoz túl keveset tudunk ellenfeleinkről. Az ügynökök legfőbb fegyvere így a fényképezőgép és a notesz – mintha csak kollégák lennénk. Igaz, míg mi képeinket leginkább Carterékről készítjük, addig ők az idegenek nyomait rögzítik. Minden hátrahagyott hulla, minden savval lefröcskölt házfal, minden elporlasztott autó egy újabb bizonyíték.

FPS. 2K Marine. 2011 tavasza. Kódok, nevek, melyeket a bázison hallottunk emlegetni, és melyek megfejtéséhez a tudásunk nem volt elég.

És ahogy gyűlnek a bizonyítékok, úgy tudnak a bázison egyre hatékonyabb eszközöket fejleszteni a tudósok. Carter terve szerint, ha minden űrlény fajt kellőképp lekutatnak, elég fegyver lesz a kezében ahhoz, hogy elleninváziót indítson – igaz, előbb még túl kellene élni a mai napot, és még jónéhányat.

Hihetetlenül óvatosan kezdjük meg Flagstaff felderítését, annak ellenére is, hogy különösebb problémába nem ütközünk. Megdöbbentő, hogy az idilli kisváros – tényleg, mintha csak egy tökéletes kertvárost bemutató tévéfilmben járnánk! – mennyire csendes. A tökéletesen gondozott fű és a jólét mindenhol tapasztalható nyomai elképesztő kontrasztot alkotnak a halálos csenddel, az elhagyott játékokkal, a megterített, de elhagyatott kerti asztalokkal.

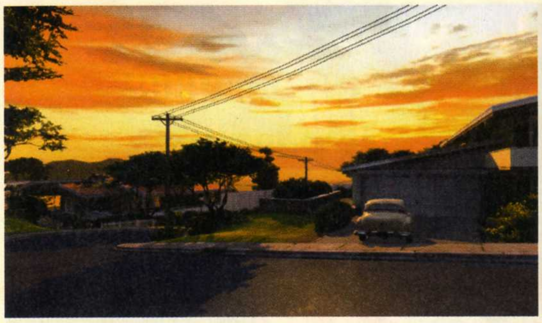






Ha megpillant egy Titánt, meneküljön!

AZ EMBERISÉGRE TÖRŐ IDEGEN ERŐK legfélelmetesebb tagja a Titán, a furcsa, robotszerű, teleportálásra is képes lebegő lény (?). Bár nem tűnik túl fenyegetőnek, ahogy a cikkírónk által készített felvételeken (ő nem is emlékezett ezek elkészítésére) is látszik, pusztító halálsugara bármit képes elporlasztani, legyen az százéves fa, egy modern autócsoda, vagy, sajnálatosan, az újságnak dolgozó hivatásos fényképész. Mivel egyelőre nem tudni, hogy miként árthatunk egy Titánnak, ha megpillant egy ilyen lényt, vagy meghallja jellegzetes zümmögő hangját, azonnal meneküljön és riassza az XCOM ügynökséget!





Bár a lakosság legnagyobb része talán nem is tud az Elerium létezéséről, az idegen technológiáját működtető anyag begyűjtése az ügynökök egyik legfontosabb feladata. Ön semmiképp ne próbálja megszerezni, veszélyes szubsztanciáról van szó!

Néhol hullákat találunk: egy furcsa pózban fekvő felnőttet, egy halálra vert nőt, és ilyenkor mindig előkerül a notesz és a fényképezőgép (nekünk nem engedik ezek lefotózását; igaz, kedvünk se lenne ehhez). Carter a mindig a keze ügyében tartott térkép alapján tájékozódik, bejelölve a már felderített házakat. Az egyik épületben hirtelen vége a csendnek: a falat fekete, állandóan mocorgó, zsezsgő folyadék lepi. Mint egy bányász sűrű köpete, ha megbocsátják ezt a képet. Igaz, ez a köpet folyamatosan változtatja alakját, állábakat növeszt, és elindul felénk – majd egy hirtelen szökelléssel Jonas arcára ugrik. Engem megbénít a horrorisztikus látvány, de Carter higgadtan céloz, és egy szerintem elképesztően rizikós lövéssel leszedi társa fejéről a bestiát. Ezt követi még néhány lövés, és a furcsa lény száz meg száz darabban végzi. Vége, szusszanhatunk.

De nem, miként a higany gömbjei egyesülnek szinte mágikusan, úgy olvadnak össze a szétlőtt idegen – mint később megtudom, XCOM-zsargonban Blob névre hallgatnak – cseppjei. Már-már a menekülésen töröm a fejem, de Carter elővesz az egy pillanatig már látott furcsa szerkentyűt: mintha egy ugyanilyen fekete zselével töltött lombik lenne, néhány különleges, futurisztikus hatású fogaskerékkel és kapcsolóval az oldalán. Ezt gránátként hajítja el, és be is válik: pusztító tűz csap fel, és elemészti a már mintha menekülni próbáló, csápokat növesztő Blobot. Na most, most van vége. Persze csak számomra, hisz míg a sarokban lihegek, addig Carterék elképesztő aprólékossággal dokumentálják az esetet.

Amikor a gránátról kérdezem, Carter röviden bemutatja a blobatov nevű

(Folytatás a 30. oldalon)



A különleges ügyosztálynak szuperautó dukál

Ismerje meg az Interceptort, azt a masinát, amellyel a bátor ügynökök az országot járják!

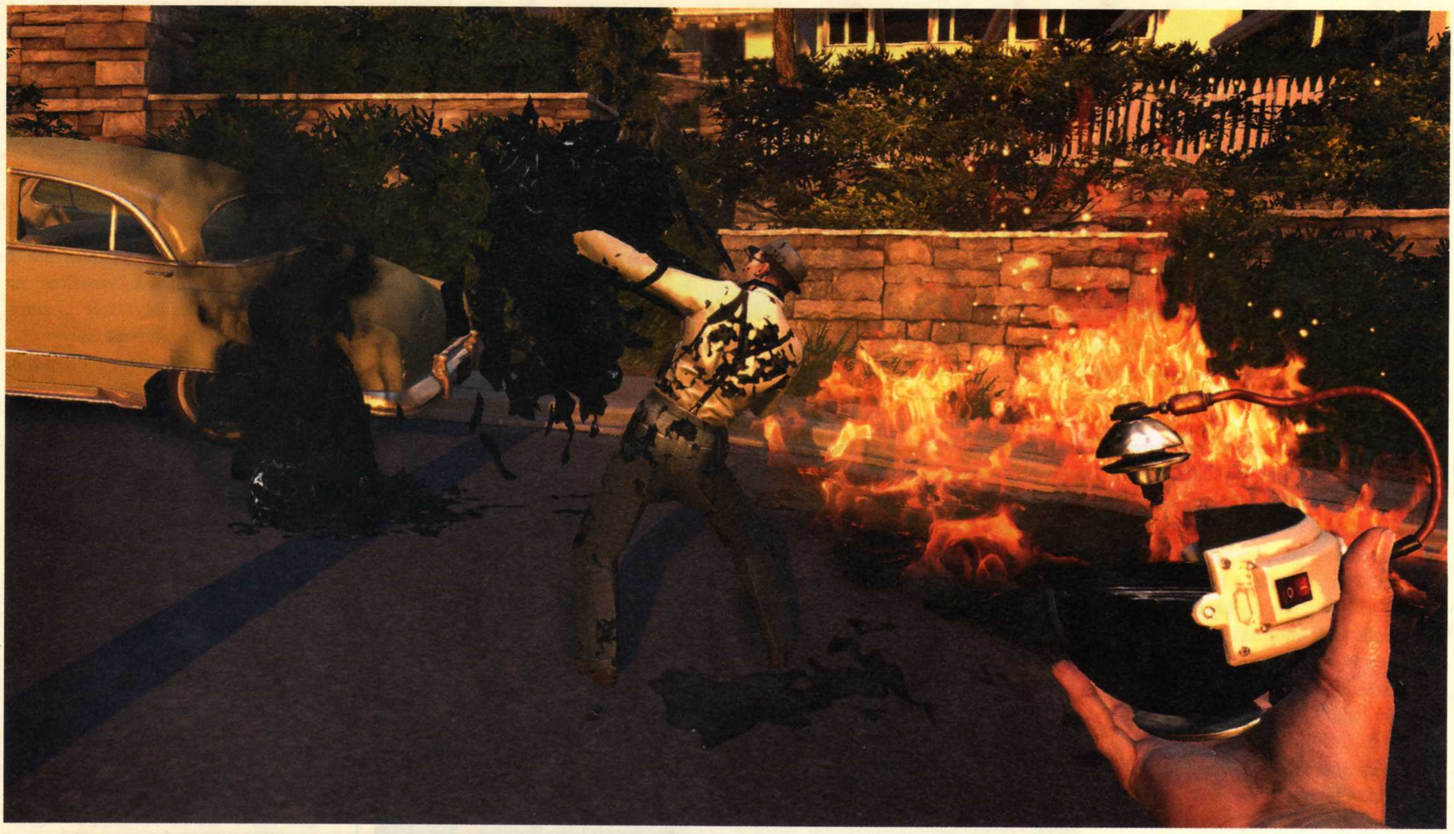
Mivel az idegenek megjelenése óta a légiközlekedés igencsak veszélyes az országban, ezért az ügynökök is autóval közelítik meg bevetéseik helyszínét. „Inkább érjünk oda egy nappal később, de épségben, minthogy észveszejtő sebességgel repüljünk, de egy Titán, vagy valami még szörnyűbb ellenfél töröljön el minket az égből" – nyilatkozta Carter ügynök. Az sem mellékes, hogy sok esetben pusztán csak a meglepetés ereje az, amire az ügynökök számíthatnak, és egy propelleres repülőgép ezt nem igazán szolgálná.

Itt lép be a képbe az Interceptor, egy direkt erre a célra átalakított automobil – az XCOM ügynökség nem árulta el, hogy melyik gyár terméke volt az eredeti. Ez a hétköznapi autóknál sokkal gyorsabban szállítja utasait, de külsőre nem olyan feltűnő, hogy felhívja magára bármelyik idegen figyelmét. Az Interceptor ugyan nem tud sok száz kilónyi felszerelést szállítani, de arra tökéletesen alkalmas, hogy a küldetésüket elvégző, esetleg menekülő ügynököket villámgyorsan eltüntesse a veszélyes környékről. Ezt a magunk bőrén is megtapasztalhattuk, hisz csak az autócsoda megbízható működésének és remek vezethetőségének közönhettük, hogy cikkírónk megmenekült az undorító lények támadásától.

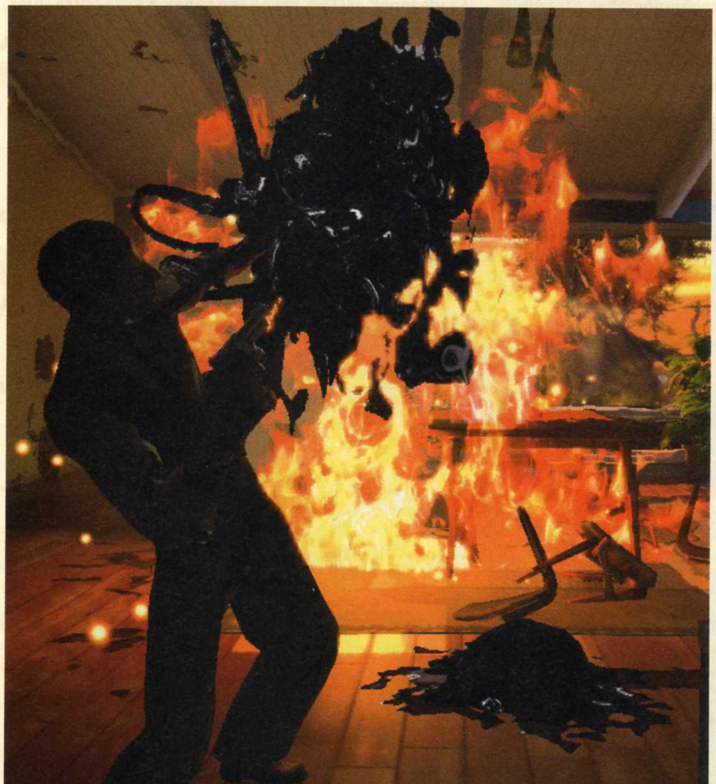
A földi védelem központja

AZ AKCIÓ BIZTONSÁGA érdekében nem árulhatjuk el, hogy a lenti fényképen is látható XCOM-központ melyik nagyváros melyik reptere alatt található, de az biztos, hogy ez életben maradásunk záloga! Itt gyűjtik az adatokat a különféle anomáliákról, és az ügynökök is innen indulnak bevetésre. Itt található a kutatólabor, ahol az idegen technológiákat próbálják megérteni és leutánozni korunk tudósainak legjobbjai doktor Quinn vezetésével, és a gyár is, ahol a már elért fejlesztéseket Elerium felhasználásával kézzel fogható dolgokra lehet váltani. Akkor sincs veszve minden, ha az idegenek esetleg rábukkannának a központra, hisz a vezetőség a védelemre is fordított pénzt: gépágyúk és csapdák is bevethetők az űrből jött vérszomjas bestiák ellen.









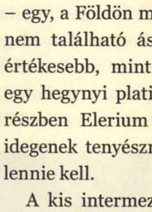
szerkezetet, amit alig pár napja fejlesztettek ki a labor tudósai – sikerült annyi információt összegyűjtenie a Blobokról (és néhány „hullát” is vitt haza), hogy a bázison létre tudtak hozni néhány kifejezetten ezen faj ellen készített szerkezetet. Azonban nincs végtelen utánpótlás belőle, hogy az idegen technológiák legyártásához elerium kell – egy, a Földön meg nem található ásvány, ami a harcban értékesebb, mint egy tonnányi arany, egy hegynyi platina. Küldetésünk célja részben Elerium zsákmányolása: ahol idegenek tenyésznek, ott eleriumnak is lennie kell.

A kis intermezzó után folytatódik a környék felderítése – de Flagstaff hatalmas, mi pedig hihetetlenül lassan haladunk előre. Ekkor veszi észre Carter, hogy a maradék blobatovban levő zselé egyfajta Blob-jelző iránytűként is működik, jelezve még élő „fajtársait”. Ez a nem várt mellékhatás segít rajtunk: meglepetésszerűen támadva két újabb Blobot is le tudunk győzni. Az ügynökök lőszere, ellátmánya azonban egyre csökken, és egyre többször, egyre komolyabban felmerül az Interceptorhoz való visszatérés, az elmenekülés ötlete. Carter ekkor azonban meglát egy darabka eliriumot – a zöldesfekete, állandóan változó geometriai alakzatokat formáló ásvány egy kert végében van, óriási szerencse, hogy megtaláltuk.

Nyomatékosan felhívjuk a tisztelt lakosság figyelmét, hogy házilagos módszerekkel ne próbáljon meg beleavatkozni a küzdelembe, hagyja azt a profikra!

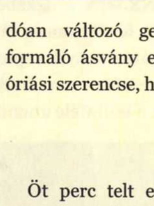
...

Öt perc telt el. Öt perc, és mégis mennyi minden történt. Mintha lassítva láttam volna az eseményeket, amint a földre zuhanva, szinte lebénulva, tehetetlenül néztem az eseményeket. Frankre hátulról ugrott rá egy Blob, Jonast pedig



WILLIAM CARTER

A fiatal FBI-ügynök vezeti azt a csoportot, amelyet XCOM névre keresztelt a rövidítés-kedvelő kormány. Eleinte a megmagyarázhatatlan ügyek felderítőiként működtek, de az invázió megindulása után ők léptek elő fő védelmi erővé. Noha Carter ügynök mellett rengeteg társa meghalt, a fiatal washingtoni ügynök eddig minden összecsapását megúszta. Reméljük, ez a jövőben is így lesz, hiszen minden ilyen tehetség elvesztése katasztrofális hatással lehet az emberiségre.



MALCOLM QUINN

Noha az emberi ellenállás központjául szolgáló bázis közvetlen parancsnoka egy bizonyos Doktor Goldberg, a legfontosabb ember talán mégis Malcolm Quinn, a labort vezető fiatal tudós. Az idegenek tárgyaihoz mintha valami perverz vonzódás vonzaná; örömét leli benne, hogy működésüket megpróbálja megérteni, majd az eszközöket eredeti tulajdonosai ellen átalakítani. Quinn találta fel a Blobatovot, mindmáig az egyetlen fegyvert, amit a Blobok ellen hatékonyan tudunk felhasználni.

Régi idők harcai: amikor az egész játéknak tűnt...

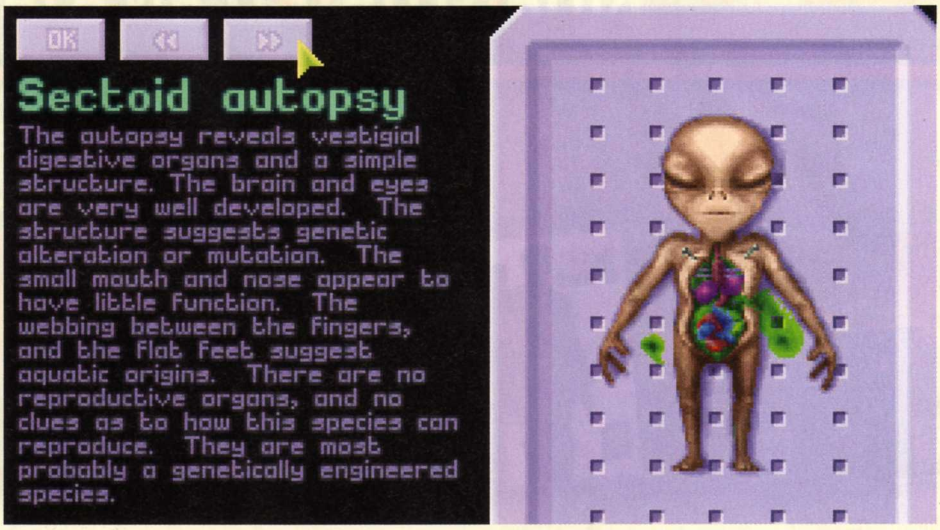
Nosztalgikus visszaemlékezés az UFO-szériára

Jó 15 évvel ezelőtt még nem gondoltuk, hogy az idegenek általi megszállás több lesz, mint gyermekriogató mese, több, mint ponyvaregények témája. Filmvásznon és a játékok világában is rengeteg feldolgozást éltünk meg – de egyik sem hozta az igazi megszállás valódi borzalmát és kilátástalanságát. Hiába, azok jobb idők voltak...

Az első ilyen játék 16 éve jelent meg, és megdöbbentő módon X-COM volt a neve (illetve a régi kontinensen UFO néven futott). Igaz, a cím és a téma hasonlóságán túl nem sok köze volt a mai helyzethez: egy körökre osztott stratégiai játék volt, ahol különféle humanoid űrlények ellen vehettük fel a harcot. Sokat számított a bázisaink fejlesztése, az idegen technológiák klónozása és eladása, no és a saját űrhajó fejlesztése. A játék hatalmas sikert aratott, általános vélemény szerint ott van a legjobb, leghangulatosabb számítógépes programok élmezőnyében.

A hatalmas siker miatt természetesen jöttek a folytatások, de sem a másik fejlesztőcsapat által az óceánok mélyére költöztetett első, sem pedig az eredeti gárda által alkotott második folytatás nem tudott felnőni az elődhöz. Igaz, a bődületes nehézségi fokozatból visszavettek, és egy-két tekintetben kibővültek a játékosok lehetőségei, de hangulat szempontjából az eredeti volt a király.

Ugyanez mondható el a stílust váltott két további X-COM epizódról: az űrharcot és az űrstratégiát egyesítő Interceptor és a gyengécske akciójáték Enforcer után mintha vége szakadt volna a sorozatnak. Az eredeti kiadó Hasbro Interactive csődje a két fejlesztés alatt álló X-COM játéknak is a végét jelentette, aztán pedig a jogokat a 2K vette meg.



Ekkor még azt hittük, hogy az idegenek mind humanoidok, legfeljebb más bőrszínnel és arányokkal. Ma már tudjuk, hogy az igazság sokkal szörnyűbb, és hogy az idegenek, hát, tényleg idegenek...

És ezt követően jött az idegenek igazi támadása, az a szörnyű háború, amit nap mint nap megélünk. Most már látszik, hogy az űrlények nem feltétlenül kicsi zöld vagy szürke emberek, esetleg fekete, a középkori démonokat idéző lények. Sokkal... idegenebb, sokkal absztraktabb, sokkal érthetetlenebb kreatúrákkal van dolgunk. A szabályok, ahogy megismertük őket, nem működnek az ellenük való harcban. Persze a háború egyes alapvető ismérvei nem változnak. Így aztán, ha megtanultad a régi játékban, hogy a falak rádöntése az ellenfélre mennyire hasznos, nos, ezt a trükköt a valóságban is be tudják vetni ügynökeink. Igaz, csak akkor, ha van náluk megfelelő robbanóanyag...



két ilyen űrlény rántotta be egy ajtón. És bár Carter végül, az utolsó blobatovot is elhasználva megölte ellenfeleinket, egyik társát sem tudta megmenteni, azok megégve, sebekkel borítva fekszenek a földön. Carter arcán a düh könnyei rajzolnak mintákat a koromrétegre; megvan az elerium, de elesett mindkét társa. És bár holnap már más társakat kap, egyáltalán nem mindegy, hogy zöldfülű újoncok, vagy Jonashoz hasonló profik kísérik az embert.

BÁR FLAGSTAFF TERÜLETÉNEK még felét sem jártuk be, lőszer híján, társaink elvesztése után kénytelenek vagyunk visszavonulót fújni. Pedig biztos van még néhány darabka elerium, még biztos lenne mit fotózni, miről jegyzeteket készíteni. De hát az idegenek jóval erősebbek, mint az emberek, és az ügynöknek mindig el kell döntenie, mikor elég, mikor változik a felderítés öngyilkos küzdelemmé. Főleg a lőszer és az extra felszerelések kifogyása készteti távozásra a felderítőket; elvégre egy átlagos városban nincs minden sarkon lőszeres doboz, kötszer. És akármennyire is fáj, hogy társai testét itt kell hagynia, Carter úgy dönt, azonnal és gyorsan menekülnünk kell.

E sorokat már az autóban ülve írom. A Flagstaffban töltött utolsó percek egy rémálommal értek fel. Villámok kíséretében megjelent előttünk egy égi monolit, egy barna fémes kocka, amelynek zümmögő hangját még most is a fülemben érzem. Amint Carter elkiáltja magát – „rohanjatok!" – a lény szögletes alakja megváltozik, és valami embertelen metamorfózis után ellentétes irányokban forgó koncentrikus körökké változik. Már mindent elfelejtve futok, a szemem sarkában látom, hogy Carter elképesztő bátorságról (vagy őrületről) tanúbizonyságot téve készít egy fényképet, aztán utánam indul. Mintha ezer villám sült volna el: a rettegett halálsugár nem talál el, de apró darabokra bont mellettem egy autót. Minden irányból újabb Blobok tűnnek elő, és fényképészemet magukkal ragadják. Carter hamar megelőz, én csak futok és futok és futok utána. Mire elérek oda, ahol az Interceptort hagytuk (magam sem tudom, hogy kerültem el még két, az aszfaltba kilométeres árkot vágó halálsugarat), már dübörög a motor – beugrom az ajtón – Carter gázt ad – elájulok.

Néhány mondat papírra vetése után szinte katatóniában ülök; a szememet nem kötteti be Carter, de így sem tudom merre jártunk. A bázisra visszaérve mindketten magnóra rögzítjük élményeinket, Carter hihetetlen részletességgel, én még mindig az élmények hatása alatt dadogva, valószínűleg mindent eltúlozva.

A bázis felbolydult kaptárrá változik, és legnagyobb megdöbbenésemre mindenki hihetetlenül sikeres bevetésről beszél. „Sikerült éles körülmények között is eredményesen tesztelni a blobatovot, egy megdöbbentően nagy adag eleriumot szereztünk, és a félelmetes, eddig még sosem legyőzött titánokról is megtudtunk egy s mást Carter fényképéből, az elmondottakból" – mondja Goldberg – „és mindennek csak két ügynök volt az ára. De amíg Carter él, addig zajlik tovább a harc: egyre többet tudunk meg az idegenekről, egyre több fegyvert, egyre jobban képezett ügynököket vethetünk be ellenük. És egy nap... egy nap már nem felderíteni, hanem támadni megyünk. Az emberiséggel nem lehet kukoricázni!" ■

A VÁLSÁGKORMÁNY FELHÍVÁSA

MENTSD A FÖLDET!

Barátunk!
Ha fontos számodra a családod, a barátaid, nemzet és a bolygó, jelentkezz azonnal toborzópontjaink bármelyikén. Egyike lehetsz azon büszke férfiaknak, akik hazazavarják a gaz idegeneket!!!

Asszonyok!
Segítsetek az üzemekben és a mentőállomásokon; osszatok kötszert és élelmiszert a hősöknek. Mentsétek meg gyermekeiteket és férjeiteket!

DÖNGÖLJÜK FÖLDBE AZ ŰRLÉNYEKET!

SZÜKSÉG VAN RÁD!

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



PS3
» Need for Speed Undercover
» Red Alert 3 Ultimate Edition
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest



X360
» Need for Speed Undercover
» Red Alert 3
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest



PC
» Crysis Warhead
» Red Alert 3
» The Godfather 2
» The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 10000 Ft

(7088 Ft megtakarítás!)



PSP
» Burnout Dominator
» Medal of Honor: Heroes 2
» Need for Speed Undercover
» The Lord of the Rings: Tactics



PS2
» Black
» Medal of Honor: Vanguard
» Need for Speed Undercover
» The Godfather

***Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!**


GOD OF WAR III
GOD OF WAR TRILOGY
GOD OF WAR III
GOD OF WAR COLLECTION
PS3
Only On PlayStation.
THE GOD OF WAR TRILOGY
GOD OF WAR III
REMASTERED IN HIGH DEFINITION
GOD OF WAR COLLECTION
18
22.999 Ft
13.999 Ft
9.999 Ft
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu

62 **POP: THE FORGOTTEN SANDS** KIHÍVÁSOKKAL TELI KALAND PERZSIÁBAN. MÁR A SOKADIK...

70 **FIFA WORLD CUP** VILÁGBAJNOKSÁG OTTHON, DE UGYANÚGY A TÉVÉK ELŐTT.

74 **MONSTER HUNTER TRI** GRANDIÓZUS SZÖRNYVADÁSZAT A NAPPALIBAN, WII-N.

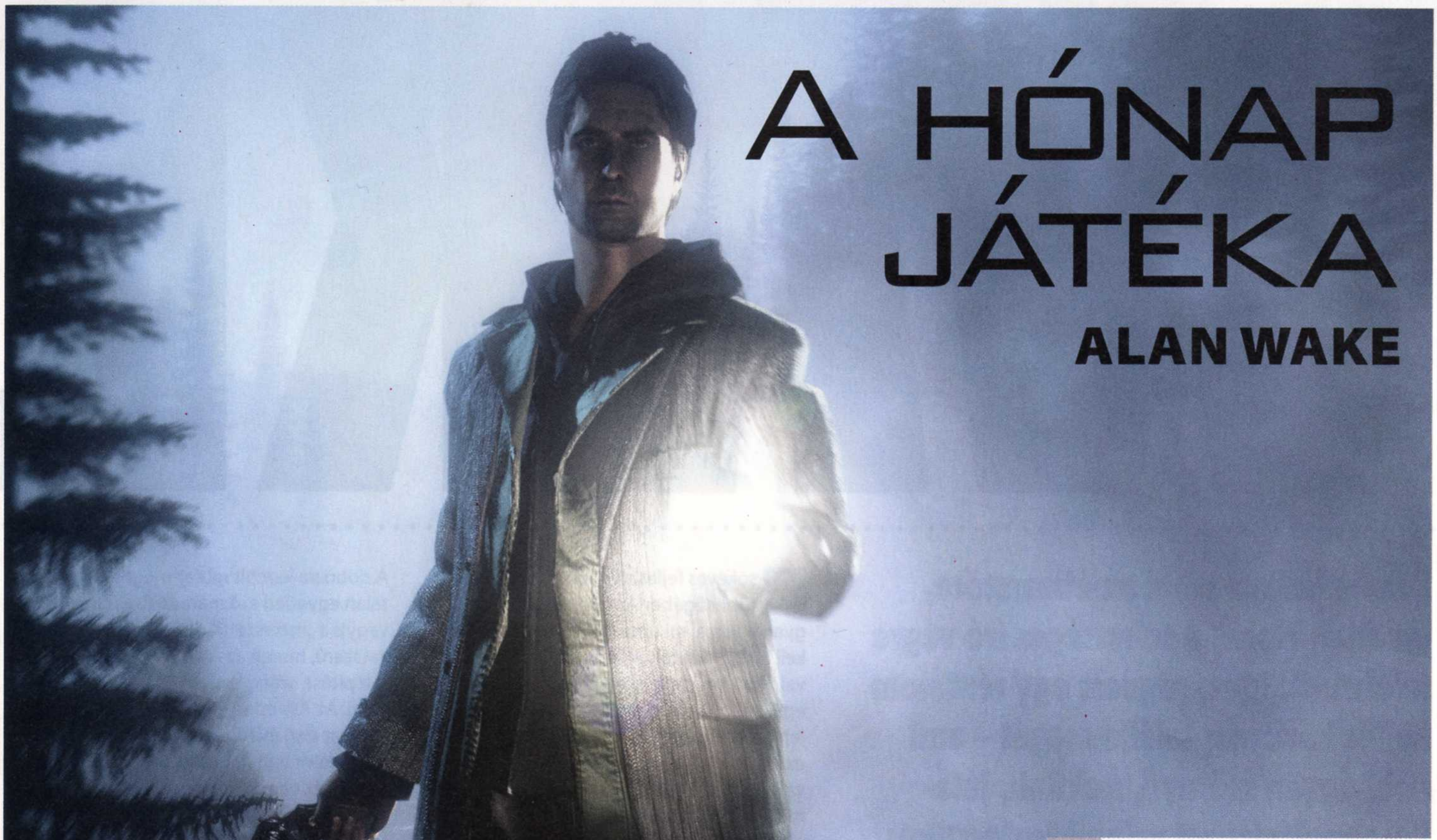
80 **LOST PLANET 2** FELOLVADT A BOLYGÓ, DE AZ AKCIÓ (MAJDNEM) A RÉGI!

92 **MODNATION RACERS** SZÁJTÁTÓS KARTOZÁS, INSTANT PÁLYA- ÉS KOCSIKREÁLÁSSAL.

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM **2010 FIFA WORLD CUP** 70 **AGAIN** 96 **ALAN WAKE** 54 **ALICE IN WONDERLAND** 97 **BATMAN: ARKHAM ASYLUM GOTY** 90 **DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION** 88 **FIELDRUNNERS** 95 **GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY** 84 **HOW TO TRAIN YOUR DRAGON** 91 **IRON MAN 2** 91 **LOST PLANET 2** 80 **MODNATION RACERS** 92 **MONSTER HUNTER TRI** 74 **MOUNT AND BLADE: WARBAND** 60 **NEW YORK ROLLERCOASTER RUSH** 95 **POSTAL** 95 **PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS** 62 **RISE OF PRUSSIA** 72 **SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE** 86 **SAMURAI SHODOWN SEN** 94 **SPLINTER CELL: CONVICTION** 95 **SUPER STREET FIGHTER IV** 78 **TORCHLIGHT** 68 **WOODY WOODPECKER IN WATERFOOLS** 95



A HÓNAP JÁTÉKA

ALAN WAKE



GRATH

A vulkán több ízben is betett neki (új mottója: „atomot nekik!"), de a gyorsan múló haragját kellőképpen orvosolta az Alan Wake-kel töltött éjszakák sora.



SZATI

Az egész napos irodai áramszünet alatt a legnagyobb félelme az volt, hogy mi lesz a falvával. Hát igen, a Lord of Ultima elnyelte Attilát – lassan is ment a munka!



WILSON

Megint megvívta a maga harcát a B kategóriával, de legalább a munkán kívüli játékélményei kárpótolták. És már a kezében a két legjobban várt játéka.



SASA

Bár még mindig az Uncharted 2-höz hasonlít mindent, azért egyre többször lehet vele beszélni másról is. Már amikor épp nem nonstop gúnyol mindenkit.



TYLER

Tylert pár év késéssel elnyelte a Lost és a Dexter. Sikerült neki egy olyan új hobbit találni, ami miatt most már tényleg garantáltan lemarad a lapzártáról.



GREG5

Greget a hónapban a kreativitás éltette. Versenyzett és építkezett a ModNation Racersben, kalandozott Perzsiában és jó sokat bűnözött a GTA-ban.

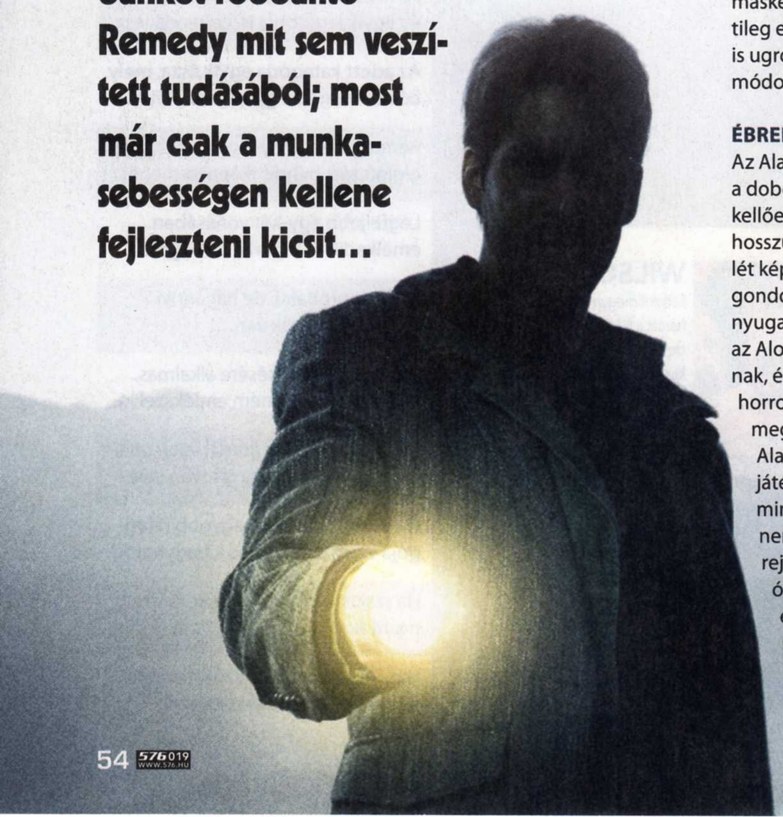
.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
5	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
4	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; de valami nagy gáz van vele.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

ALAN WAKE®

Sokáig kellett várni az ébresztőre, de Alan Wake, a tehetséges író végre felébredt. Igaz, rögvest egy rémálom kellős közepén találja magát – ami neki ugyan szörnyű, nekünk, játékosoknak viszont valami fantasztikus élmény. Az anno a Max Payne-ekkel bankot robbantó Remedy mit sem veszített tudásából; most már csak a munkasebességen kellene fejleszteni kicsit...



A sokéves fejlesztési idő az esetek többségében komoly okot adhat a gyanakvásra: mi tartott ilyen sokáig, miért kell ennyi időt tölteni egy játék munkálataival? Az Alan Wake a jelenleg futó generáció egyik nagy késője, a Remedy 2005-ben jelentette be a játékot, acélos Microsoft-exkluzívként – az akkor még újoncnak számító Xbox 360-at, és a szintén csecsemőkorát élő Windows Vistát célozva be vele. Az Xbox 360 most az élettartalmának jó eséllyel utolsó harmadában tart, a Vista pedig lassan múltidővé válik. Maga a játék is sokat változott az évek során, a főhős másképp néz ki, mint öt éve, és az eredetileg elképzelt, szabadon bejárható világ is ugrott, az Alan Wake alapvetően lineáris módon bonyolítja a cselekményét.

ÉBREDJ, ALAN!

Az Alan Wake „pszichológiai akció-thriller", a dobozon is olvasható (ön)definíció pedig kellően titokzatos ahhoz, hogy a várakozás hosszú évei során sokan, sokszor sokfélét képzeljenek mögé. Az Alan Wake-et gondolták borongós kalandjátéknak, nyugatosított Silent Hill-utángondolásnak, az Alone in the Dark modernizált verziójának, északi Resident Evilnek, sőt, talán még horrorisztikus GTA-nak is. Jelentem: egyik meghatározás sem állja meg a helyét. Az Alan Wake határozottan nem kalandjáték, a távol-keleti horrorokra még minimális mértékben sem emlékeztet, nem fogunk nyomozni, vagy csavaros rejtvényeket megoldani benne, és az óvatosan adagolt járműves szekciók ellenére még minimális köze sincs a Grand Theft Auto-szériához. Akkor mi? Az Alan Wake akció-horror, a tudatalattit piszkáló kérdésekkel.

A dobozra karcolt műfaj-meghatározásból talán egyetlen szó maradt ki: a „cinematic", vagyis a „moziszerű". Helyesebben: sorozatszerű, hiszen az Alan Wake szerkezete, felépítése szándékoltan a tévészériákat idézi. Az AW épen ezért olyan, mintha egy sorozat első évadját néznéd végig, hat, egyenként nagyjából kétórás (van, hogy rövidebb, van, hogy hosszabb) fejezetből áll, az epizódok végén a kötelező, izgalmakat felkorbácsoló csattanóval, az elején pedig rövid összefoglalóval a korábbi történésekből.

BESZIPPANT A SÖTÉTSÉG

Az Alan Wake történetének részletes tesztszintű tárgyalása olyan bűn lenne, melynek elkövetése után okkal kezdhetne a szerkesztőség lángra lobbantása céljából





összeállított molotov-koktélok gyártásába az olvasó. A sikoltozós tűzhalál elkerülése okán ezért az alapfelállás teljesen spoilermentes ismertetésére hagyatkozunk. Alan Wake menő krimiíró, milliószám adja el a könyveket, de nála is beüt minden író rémálma, a kreatív válság. Magyarán szólva: régóta tervezett új könyvét, a Departure-t két év alatt sem sikerül összehoznia, annyira nem, hogy gyakorlatilag egy betűt sem képes leírni belőle. A csendes északi kisvárosba, Bright Fallsba felesége, Alice rángatja el, azt remélve, hogy a nyugis környezet jó hatással lesz Alan kiapadóban lévő kreatív vénájára. A vakáció hamarosan rémálomba fordul, Alice titokzatos körülmények között eltűnik, Alan pedig zúgó fejjel, egy rommá tört autó ülésében ébred. A sötét erdőben bolyongva rátalál egy papírlapra – a soha meg nem írt Departure egyik oldala az. De nem ez a legnagyobb problémája: a sötétben olyan rémségek törnek az életére, melyek mintha az ő agyából pattantak volna elő – lehet, hogy tényleg onnan jönnek?

adatlap

kiadó **microsoft**
fejlesztő **remedy**
platform **x360**
megjelenés **máj. 14.**
multiplayer **nincs**

Ha ismered a Remedy eddigi munkásságát, különös tekintettel a Max Payne-játékokra, nagyjából sejtheted, hogy a történet sajátos lesz. Sajátos, mert – akár csak a két Max Payne – számtalan helyről merít inspirációt, és ezeket gyúrja össze eredeti történetté. Ha a felszínt nézed, először Stephen King neve juthat eszedbe – nem véletlenül, King mindig is szívesen szerepeltetett önmagáról (az alkotóról) mintázott hősöket, vagy antihősöket; ráadásul a játék épp a mestertől származó idézettel kezdődik. Maga a kisváros, és az azt benépesítő lakók erősen idézik David Lynch kultsorozatát, a Twin Peaks-et. Bright Falls talán nem annyira bizarr és őrült helyszín, mint Twin Peaks, de kétségtelenül furcsa hely.

Megdöbbentő, de a marketingesek minden szava igaz lett: ez egy intelligens thriller, remek körítéssel!

Az inspirációk itt még nem érték véget, sőt, sorolhatnánk őket napestig – de nem fogjuk, mert ezzel (talán) már az erősen kerülni óhajtott poénlelövős területre tévednénk. Legyen elég annyi, hogy a Remedy házi írója, Sam Lake ismét emberesen odatette magát, élő karakterekkel, jó érzékkel adagolt fordulatokkal, és több szinten értelmezhető, kifejezetten intelligens misztériummal pakolta tele a játékot. A többszintűség egyébként a játék egészére is igaz.
Az elsődleges sztorivonalon kívül a popkultúrális utalásokból, a Departure elszórt lapjaiból, rádió- és tévéadásokból, és nem utolsósorban hirtelen előpattanó látomásokból kikevert háttérvilág, az Alan Wake metaverzum is nagyon sokat ad a



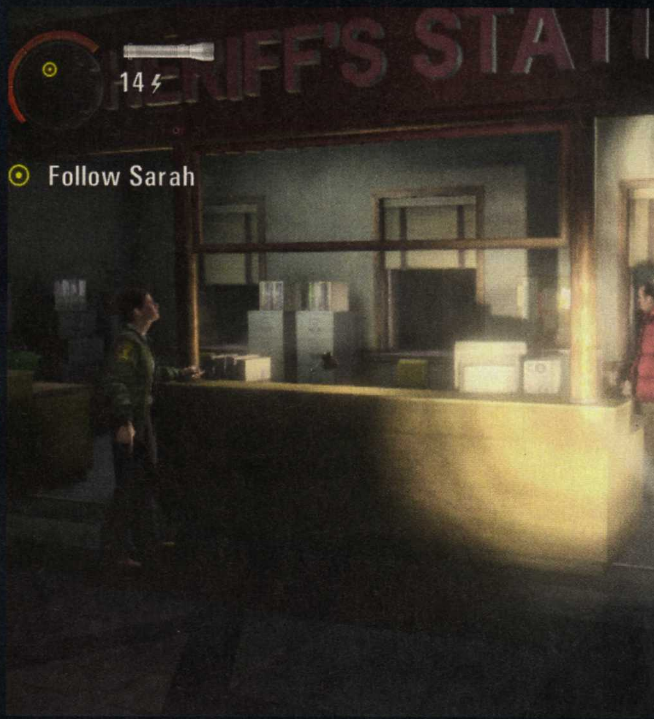








(fent) A játék során néhány alkalommal Alan és Alice New York-i otthonát is megnézhetjük, visszaemlékezések és látomások során.
(balra) A nappal játszódó pályákon harc ugyan nincs, de a hangulat így sem feltétlenül rózsás – főleg, amikor egy FBI-ügynök keresi az embert...



sztorihoz – a történet teljes megértéshez ezek ha nem is szükségesek mindenképpen, de nagyon hasznosak hozzá. Az Alan Wake szerencsére még a befejezésével sem rángatja le a földre a misztikumot, az Alan-t kísértő nagybetűs Sötétség mibenlétéről több elméletet is lehet gyártani – ez pedig nagyon jó dolog. Az pedig még inkább, hogy a történetnek a befejezéssel sincs vége, hisz jönnek a DLC-k, amik ezúttal nem piti fegyvereket, vagy felesleges multiplayert hoznak az eseményekbe, hanem folytatják a sztori elmesélését.

CSAK ELŐRE

Korábban már bedobtuk azt a – valószínűleg széles körben ismert – tényt, miszerint az Alan Wake valamikor öt éve nyitott világban játszódó, klasszul hangzó angol kifejezéssel élve sandbox játéknak indult. Most már nagyon nem az, van rá hivatalos magyarázat is, figyelmesebb olvasóink a korábbi Remedy-interjúból akár emlékezhetnek is rá. Ez pedig: nyitott világban kevésbé ment a feszes történetmesélés, ezért kukázták az eredeti koncepciót, és áttértek a hagyományosabb és nem utolsósorban jóval lineárisabb szerkezetre. Az Alan Wake ilyetén gyökerei ennek ellenére számos ponton megvillannak a játékban, és egész végig olyan érzésed lesz, mintha egy nyitott világot járnál be, ahol természetes, és kevésbé természetes korlátok és akadályok felállításával terelnek mindig a helyes irányba. A gondosan kijelölt ösvényekről persze le lehet, és gyakran le is érdemes térni, mert ezek a mellékutak bőségesen (a legtöbb esetben rejtett cuccokkal) jutalmaznak. Apropó jutalmak: a játék mindenről pontos statisztikát vezet, és sok achievement ezekkel van összekötve. A legtöbb dolog szervesen kötődik a játékhoz, de aki akarja, az gyűjthet termoszokat, vagy örömét lelheti az itt-ott felállított konzerv-piramisok fellökdösésében.

A nyitott világ öröksége legjobban az autózós pályaszakaszokon érhető tetten. Ezekből kevés van, a játékidőből egymáshoz adva sem tesznek ki sokkal többet fél óránál. A szerepük másodlagos, legtöbbször az A pontból B pontba való eljutást szolgálják, később rövid akció-szakaszok épülnek rájuk. Nem véletlenül nyilatkozom ilyen visszafogottan az autózásról, ez ugyanis az a játékelem, amit akár mellőzni is lehetett volna az Alan Wake-ből, a játék nem lett volna kevesebb ettől. Nem rosszak, csak épp teljesen átlagosak – ez egyben azt is megmutatja, hogy játékmenet más komponensei igen magas színvonalat képviselnek.

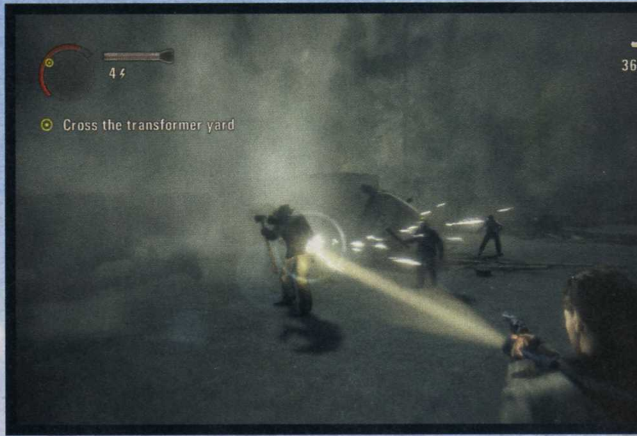
MÁSVÉLEMÉNY

GRATH A SÖTÉTBEN

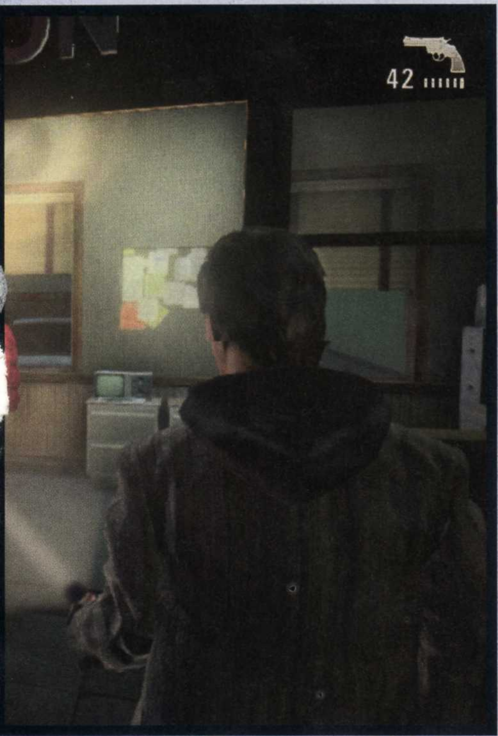
Minden pillanattal egyre inkább magába szippantott Alan Wake világa – olyannyira, hogy egy rövid szünet alatt a valóságban kiégett lámpa miatt majdnem szívrohamot kaptam. És bár a harc is élvezetes (bár túl könnyű: elsőre is a nehéz fokozatot ajánlom), a játék is látványos, leginkább az intelligensen megírt történet kapott el – olyan ritka, hogy egy játék e tekintetben felvegye a harcot egy regénnyel.











LÖVÉSEK A SÖTÉTBEN

Ha legalább az utóbbi egy-másfél évben figyelemmel kísérted az Alan Wake körüli történéseket, feltűnhetett, hogy a kiadott képek és videók szinte mindig az éjszakában játszódtak. Az ilyesmi soha nem a véletlen műve – itt sem az. Az Alan Wake legfontosabb, visszatérő, az egész játékon keresztülhúzott témája a Fény és Sötétség ellentéte. Megijedni nem kell – azaz dehogynem kell, hiszen rémüldözésre lesz okod bőven – az Alan Wake nem kizárólag koromsötétben játszódik. A több napot átölelő események nagyjából harminc százaléka történik nappal: ha úgy tetszik, ezek a nyugis részek, sok párbeszéddel, és gyakran váltogatott helyszínekkel. Ahogy leszáll az éjszaka, és Alan rémálmai valóra válnak (ne vedd szó szerint!) a játék ötödik sebességre kapcsol, és rengeteget fogsz menekülni, és még többet harcolni.

Tévedés ne essék: az Alan Wake nem színtiszta akciójáték, annyira semmiképpen sem az, mint például a Resident Evil legutóbbi része volt. Az akció teljesen más rendszerű, mint amit korunk divatjának – bújj fedezékbe, és onnan lövöldözz – szolgai másolása feltételezne. Fény és Sötétség: előbbi a barátod, utóbbi az ellenséged. A fényben villámgyorsan gyógyulsz, a sötétben viszont soha nem érezheted biztonságban magad. Ellenfeleid a Sötét Jelenlét által megszállt humanoidok, állatok, és tárgyak lesznek – mindegyik külön veszélyforrást jelent. A megszállt emberek abszolút halálos ellenfelek, alapesetben még csak megsebezni sem tudod őket, hisz a bennük és körülöttük sziszegő Sötétség pajzsként védelmezi a testüket. Az ellenszer? Természetesen a fény: Alan zseblámpával égeti le róluk a sötét pajzsot, aztán lőfegyverekkel semmisíti meg a fizikai valójukat. Leírva egyszerűnek tűnik, a játékban annyira már nem az. Az ellenfeleid ugyanis általában csoportosan támadnak, roppant agresszívek, az első adandó alkalommal bekerítenek, és két-három gyors csapással már végeznek is veled. Közelharci támadás nincs is, csak elhajolni tudsz, azt is csak megfelelő időzítéssel tudod hatékonyan tenni.
A megoldás: a fénnyel folyamatosan távol tartod őket, felméred az erőviszonyokat, kiismered az ellenfeleid viselkedését, folyamatosan mozogsz, és ügyelsz arra, hogy mind a zseblámpád (elemek), mind a fegyvered (lőszer) folyamatosan töltve legyenek.

Az Alan Wake harcai gyorsak, kegyetlenek, és taktikusak: a szokottnál némileg hosszabb tanulási fázis után ráérzel majd az ízére, az íz pedig üdítően friss. Nem csak lövöldözni tudsz, a két durvább fegyver (villanógránát és fénypisztoly) kitűnően alkalmas a látványos tömegoszlatásra, a fáklya pedig egyfajta végső menedék – szorult helyzetben előkapsz egyet, fényburkot vonva magad köré, az ellenfeleid pár másodpercre

Mint a moziban

Az AW átvezető jelenetei a filmekre jellemző módszerrel készültek.



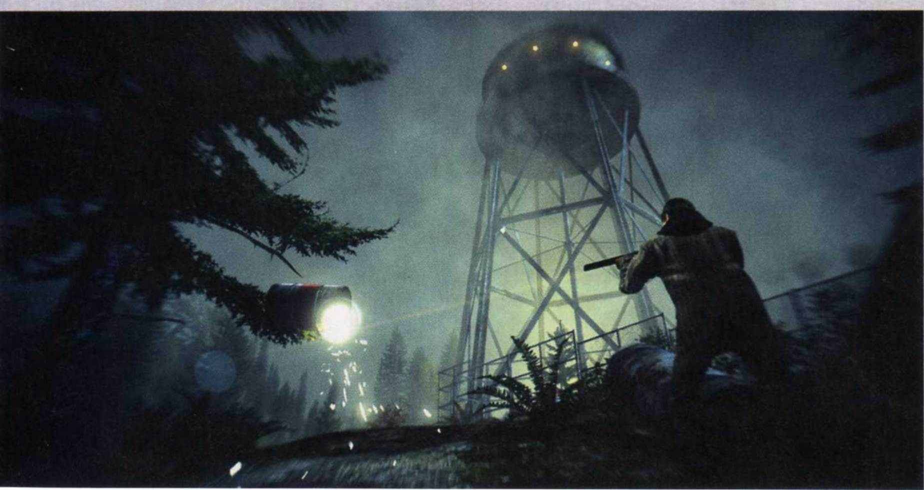
ANIMATIK
Mindent papíron terveztek meg, és ezeket egymás mögé fűzték.



MOTION CAPTURE
Élő szereplőkkel vették fel a jeleneteket, különös tekintettel a mimikára.



RENDER
E filmeket a játékbeli karakterekkel, hátterekkel újrakreálták.



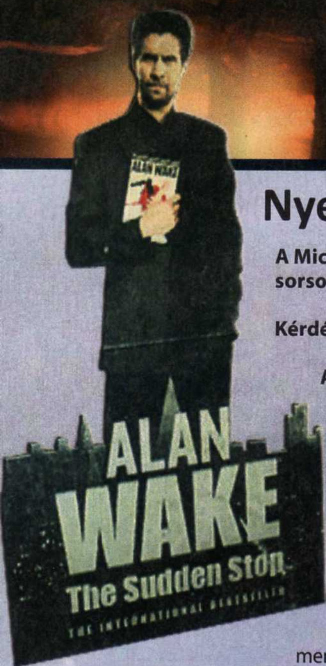


■ A Sötétség által megfertőzött madarak ellen legnagyobb hatékonysággal a fényrakétákat lövő pisztoly vethető be – de mivel ahhoz nincs túl sok lőszer, sokszor ez nem lehetőség...









Nyerd meg!

A Microsoftnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: *hogy hívják Alan feleségét?*

A cím: *nyeremenyjatek kukac 576.hu*
(A tárgy Alan legyen)
A határidő: *június 3.*



összezavarodnak, és hátrálni kezdenek – egy-egy ilyen „szünet" az élet és halál közti különbséget jelentheti. A menekülésben a zseblámpával elvakítás is segíthet, még akkor is, ha a Sötétségből font pajzsot már lebontottuk egy-egy ellenfélről – ha a lámpa erejét az A gombbal koncentráljuk, ellenfeleink lelassulnak, vagy akár menekülni kezdenek. A játék különleges részét képezik azok a jelenetek, amikor hatalmas gépezetek, óriási bulldózerek kerülnek a Sötétség befolyása alá – ilyenkor ezeket kell megsemmisíteni a fény erejével.

ÉJSZAKAI LÁTVÁNYOSSÁG

Platform-exkluzívok esetében általában elvárás, hogy baromi jól nézzenek ki. Az Alan Wake ennek megfelelően baromi jól néz ki. Nem feltétlenül a mindenkit bebüntető karakter-modellek (láttunk szebbet) vagy textúrák (ezekből is) frontján, hanem a sztori és játékmenet által megkövetelt részeken. Jelesül: fényből, sötétségből, éjszakai helyszínekből, megelevenedett árnyékokból és gomolygó ködből viszi az aranyérmet a játék. Az Alan Wake nappal sem vall szégyent (különösen a gyönyörű panorámák lenyűgözőek), éjszaka viszont atmoszféra-bajnokok, az itt ábrázolt helyszínekbe a szó legszorosabb értelmében bele lehet borzongani. Apropó, helyszínek: ők örvendetesen változatosak, azaz nem kizárólag sötét erdőket járhatunk be. Konkrétumok lelövése nélkül: az Alan Wake itt is keményen merít a nyugati horror-irodalomból, amit egy kisváros környékén el tudsz képzelni, és egy kicsit is félelmetes lehet, az benne van az Alan Wake-ben – és nagyon félelmetes. A helyszínek változatossága szerencsére magára a játékmenetre is átragad, az Alan Wake remekül kombinálja a felpörgetett akciót a még jobban felpörgetett meneküléssel. Ha kell, visszakapcsol, ha kell, felgyorsít, egy percig sem unatkozol. Az epizódszerű felépítés, a fordulatok, és a folyamatosan adagolt izgalmak miatt nagy a csábítás, hogy egy ültő helyedben játszd végig – még akkor is, ha a játékidő normál fokozaton, céltudatos előrehaladás mellett nyolc óra fölé nyúlik.

Az Alan Wake ereje abban rejlik, hogy nagyon ügyesen kevert össze sokféle dolgot, és az így kapott keveréket egyedi módon, gondosan feldíszítve tálalta. „Nagyon egyben van"

MÁSVÉLEMÉNY
WILSON RETTEG

Ha eddig nem lett volna egyértelmű, akkor most már biztos, hogy a Remedyt be lehet tenni a Blizzard- és a Rockstar-fiókba. Egy stúdió, amelyik nem tud hibázni – kevés hangulatosabb játék létezik az Alan Wake-nél, még kevesebbtől lehet igazán félni. Ha a Silent Hill létrehozta a stílust, akkor az Alan Wake most újraírja annak a szabályait. Tessék figyelni, Konami: így kell 2010-ben horrorjátékot készíteni.

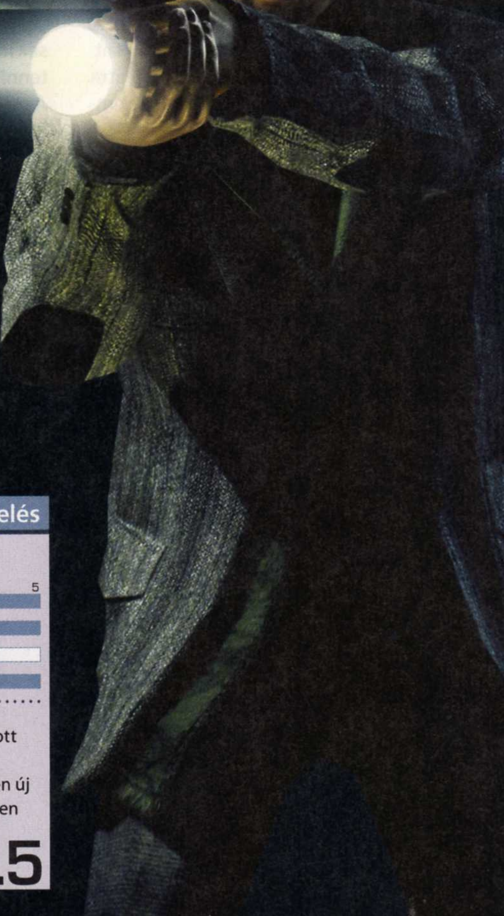




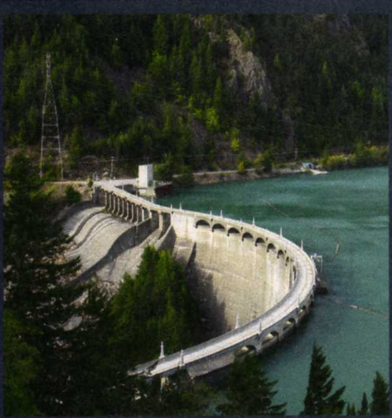
A táblán található logót keressük böszen a játék eldugott sarkaiban (csak a lámpa fényében látszik az ezt jelölő nyíl), hisz a tövében mindig egy lőszerrel, fegyverekkel telipakolt ládát találhat az élelmes kutató...







Mint a valóságban





A Remedy nem csak tévésorozatokból táplálkozott Bright Falls megalkotásakor: a grafikuscsapat több hetet töltött el Oregonban és Washingtonban, felkeresve erdőségeket, a Kráter-tó vidékét, régi bányákat és kisebb településeket egyaránt. Nem csak a hangulat táplálkozik az 5000 kilométeres túra élményeiből, de a legtöbb házat, fát és bokrot is a 60 ezer fényképből ollózták ki. Sőt, az állathangok, de még az égen látható csillagképek is a valód északnyugat eredetijei!

– mondaná egy kedves barátom, és kivételesen egyetértenék az általam amúgy nem kedvelt kifejezéssel. Az Alan Wake tényleg nagyon egyben van, a játékmenet, a karakterek, a zene, és maga a sztori rengeteg ponton kapcsolódnak egymáshoz, és remekül szolgálják egymást. Alan Wake a sötétségbe tett kirándulása az amúgy is erős Remedy-életmű eddig legkiforrottabb darabja, igazi hangulatbomba. A sötétben félni jó dolog.

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem változtatja meg a játékokról kialakított képünket, egyszerűen „csak" egy remek, hangulatos és izgalmas kaland egy teljesen új környezetben, klisétől mentesen. És éppen ezért imádjuk ennyire!

liquid **9.5**



Mount and Blade Warband

ALAPOZÓ A Mount & Blade mintapéldája, hogy miként lehet minimális tőkéből, ám maximális lelkesedéssel sikerjátékot készíteni. A pár fős török fejlesztőcsapat hosszú évek alatt megalkotta a Mount & Blade-et, és most elkészítették az első kiegészítőt is...



Az alapjáték meglehetősen megosztotta a közvéleményt, mert felemás minőségétől sokan az első pillanatban már rosszul lettek, mások viszont beleszerettek. Azért felemás, mert a Mount & Blade sok mindenben istentelenül jó (jobb, mint bármelyik nagytőkés társa), ám sok helyen komoly fogyatékosságokkal is rendelkezik. De nevezzük is nevén a dolgokat; zseniális RPG, mintha a papíros-ceruzás igazi szerepjátékkal játszanánk, lenyűgöző harcrendszer – mondom ezt azért, mert talán még egy játékban sem volt ennyire élvezetes a kardozás –, és akkor ez még csak egy fegyvernem a sok közül. A sötét oldalon viszont ott a mostoha grafika, meg a mesterséges intelligencia, melynek a szűkebb terepek és a lovak kezelése igen komoly problémákat okoz. Például mikor Grath először meglátta a játékot, a képernyőn egy arénaküzdelemben az ellenséges lovasok kamikaze módjára vágtáztak a falba – azóta nem hajlandó második esélyt adni a programnak, pedig az egy régi bétaverzió volt csak.

SOVÁNY REFORM

Minden esetre a hőn szeretett Mount & Blade világa, Calradia a múlté. No nem kell nagyon megijedni, a név maradt, de a világtérkép elrendezése teljesen megváltozott, átrendeződött, így kell némi idő, mire újra megszokjuk, melyik frakciónak hol is van a felségterülete. Sőt kapunk egy új népet is, a Sarranida Szultánságot, ezáltal a világtérképen is megjelent a sivatag, meg az oázisok; noha meglehetősen kis játékteret biztosítva. Hogy erre az egész átrendezésre pontosan miért volt szükség, azt nem tudom, nekem az előző terep sokkal logikusabbnak tűnt, főként, hogy ott a havas szakasz a hegyvidéknél volt, most meg csak úgy belelóg a sztyeppébe. Ez a tessék-lássék megoldás nem tetszett, de hát mit lehet tenni – nem fogok modolásba kezdeni. Az is érdekes, hogy az amúgy igényes és sokoldalas kézikönyvből kifelejtették, hogy immáron hat frakció van...

Nem sokkal több, mint az alapjáték megszépített, kibővített verziója, de a multi mindenért kárpótol!



adatlap

kiadó **paradox**
fejlesztő **taleworlds**
platform **pc**
megjelenés **márc. 30.**
multiplayer **2-64**
magyarítás **felirat**

Az új frakció nyilvánvalóan új kellékekkel egészítette ki a világot, melyek a középkori Észak-Afrikai Iszlám Királyságot próbálják reprezentálni, nevezetesen a mórok, illetve az egyiptomiak jelentek meg. Tehát lesz már a tarsolyban mindenféle turbán, kaftán, az eladható értékek között megjelent a hasított bőr, szőlő, datolya, olíva és hasonló nyalánkságok. A harci tevék hiányáért azért kár, meg azért is, hogy ezek az új cuccok sokat nem dobnak úgy összességében a játékon és kevés is van belőlük – méltatlanul kevés egy különálló kiegészítőbe. Sőt, a további újdonságok sem ütik ki a biztosítékot a kampányban: gyakorlatilag a neten található modokat pakolták bele a játékba. Így például lehetünk már mi is királyok, saját frakciót alapítva, ezáltal végezhetjük az ezzel járó feladatokat, például mi oszthatjuk ki a vazallusi jogokat stb. Házasodhatunk érdekből, hogy a trón közelébe kerüljünk, ami szintén az újdonságok közé tartozik, de nincs nagy jelentősége. Kétségkívül a királlyá válás és az azokkal járó nem túl összetett teendők alkotják a legfontosabb újítást a kampányban.

MOUNT & BLADE: MULTIPLAYER

Ami elviszi a hátán a Mount & Blade önmagában is futtatható kiegészítőjét, az kétségkívül az egyjátékos történetünktől teljesen különálló többjátékos módozat. Sajnálatos módon a kampányban felfejlesztett karakterünknek semmi köze nem lehet a multihoz; itt ugyanúgy készíthetünk egy karaktert, ami kimerül abban, hogy miként nézzen ki,







■ A játék hatalmas grafikai változásokon ment át, de még mindig játszható szinte bármilyen laptopon is



Nyerd meg!

A CD Projektnek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***melyik évben alakult meg a játékot fejlesztő TaleWorld?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu***
(A tárgy Warband legyen)
A határidő: ***június 3.***

de fejlődés vagy bármiféle statisztika nincs; csak keresni kell egy szervert, becsatlakozni és már mehet a móka. Kezdésnél ki kell választani, melyik frakcióhoz tartozunk és ezeken belül van három kaszt, akik közül választhatunk, majd jöhetnek a felszerelések. A választható cuccok erősen eltérőek, nyilván egy íjásznál nem vehetünk pallost és egy lovagnak nem lehet íja, de még hátas jószágot sem minden kaszthoz vásárolhatunk. Kezdésnél van általában 1000-1500 aranyunk (szerverbeállítástól függően), ebből kell összeállítani az eszközeinket, és teljesítményünktől függően (ölések, zászlófoglalás, győztes kör stb.) kapjuk a továbbiakat. Amíg az adott szerveren vagyunk, a megvásárolt, egyre táposabb felszerelések nem vesznek el még pályaváltás után sem, viszont, ha esetleg kilépünk, megint kezdhetünk mindent elölről. Ennyi, amit a többjátékos rendszer tud, ami számomra valahol csalódás, hiszen mint írtam korábban, még statisztikát sem vezet a játék karakterünkről.

MÁSVÉLEMÉNY
JOSHUA IS MEGMONDJA

A M&B számomra az évtized legjobb játéka. Nem, korántsem tökéletes, de a félisten török fejlesztőknek köszönhetően olyan rabul ejtő hangulattal rendelkezik, hogy az Ezeregyéjszaka Virágai elsápadhatnak mellette. Ehhez jött most némi plasztikai sebészet és IQ-tréning, megfejelve az emberi ellenfelek jelentette kihívással. Amíg nem harcoltad meg a saját háborúdat Calradia komor égboltja alatt, nem éltél igazán.

■ **A szaracénok megjelenése a játékban sokkal kisebb változás, mint amit az előzetes hírek alapján várni lehetett**

A játékmódok terén egyrészt kellemes a helyzet: ugyan semmi forradalmi nincs, de hozza az elvárható szintet: deathmatch, team deathmatch, roham (minél több zászlót összegyűjteni és embert megölni), capture the flag, csata (ha meghalsz, csak a következő fordulóban éledsz újra), küzdj és pusztíts (be kell védeni objektumokat), ostrom (várfoglalás). Pályák terén sem vészes a helyzet, az ostrom játékmódban négy különböző várral találkozhatunk, a többi játékmódnál pedig akad hét-nyolc előre elkészített pálya, illetve randomgenerált sztyeppéket is kaphatunk. Maximálisan 64 fős szervereket lehet indítani (de egy módosítással ez felhúzható 100-200 fősre is) és szerencsére laggolással alig-alig találkoztunk. Szóval jó móka online csinálni azt, amit eddig csak gép ellen tehettünk meg, bár mondjuk a sima játékban szereplő aréna harcokból vagy lovagi tornákból is csinálhattak volna valami jópofa játékmódot.

KONKLÚZIÓ

Mindent összevetve, csupán azért tudom azt mondani a Mount&Blade: Warbandre, hogy érdemes beszerezni, mert nem teljes árú játékként került a boltok polcaira, ráadásul ezt is magyar felirattal látták el, de mint kiegészítő, édeskevés, amit kínál. Ugyan a grafika is fejlődött, de még mindig közelébe sem jár a mai trendeknek, viszont ezáltal a gépigény is némileg megemelkedett – persze egy négymagos procival és egy jó videókártyával mindent a maximumra húzhatunk és nem lesz akadás. Ha még nem játszottál a Mount&Blade-del, akkor mindenképpen a Warbandet vedd meg, mert mindent tud, amit az első rész, viszont ha már igen, de sokkal többre vágysz, akkor azt nem fogod megkapni. ■



576 értékelés

p4 2 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Csak azért nem kap magasabb pontszámot, mert az alapjátékhoz képest vajmi kevés újítást tartalmaz; a legnagyobb erénye a fapados multiplayer módozat, nomeg, hogy immáron királykodhatunk benne – szó szerint.

threepwood **6.5**



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

Perzsia Hercegének 1989-es megformálása óta a Ubisoft számtalan formában próbálta meg újraálmodni Jordan Mechner klasszikusát. A legújabb, a mozifilmmel egy időben érkező rész a legsikeresebb, 2003-as Sands of Time epizódhoz kíván visszanyúlni, néhány kis csavart téve a nyolcéves formulához – felemás sikerrel.

kiadó **ubisoft** fejlesztő **ubisoft montreal** platform **pc, ps3, x360** megjelenés **máj. 20.** multiplayer **nincs**

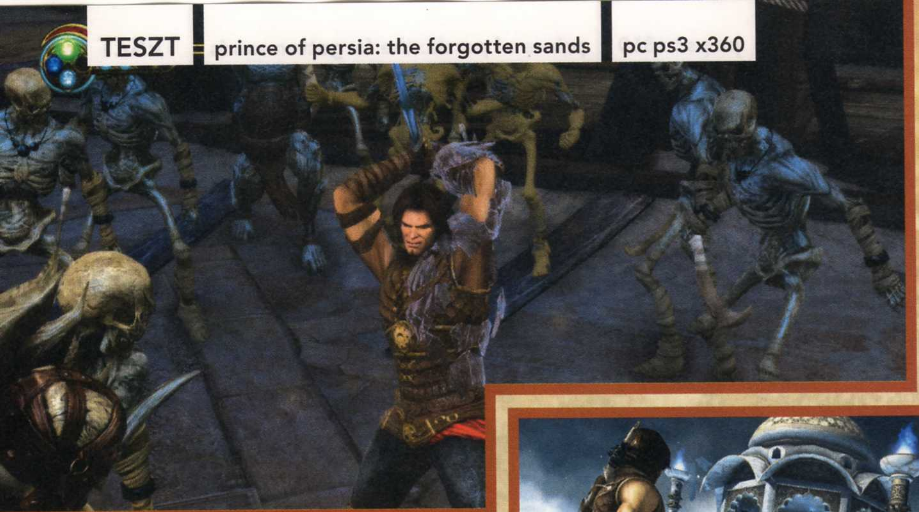
A Prince of Persia első modernkori feldolgozása, a Sands of Time maga volt a tökély – mind a kritikusok, mind a rajongók egyöntetűen imádták az epizódot, mely úgy tudott hű maradni az 80-as évekbeli alapkoncepcióhoz, hogy számos ötletes újdonságot hozott a külsőnézetes akciójátékok műfajába. A folytatás, a Warrior Within sötét, elvont megközelítésével már nem tudott felnőni a nagy elődhöz,majd az egy évre rá érkező Two Thrones sem tudta megismételni az Időhomok sikerét és minőségi színvonalát. Messiásként vártuk hát az újgenerációs konzolok teljesen megújuló Prince of Persiáját 2008-ban, és bár a hangulatot végre sikerült ismét megcsípni, a játék a könnyed RPG-elemek és a választható ösvények ellenére hihetetlenül könnyű lett: nélkülözött minden kihívást, de még a meghalás lehetőségét is.

FOSZLÁNYOK A MÚLTBÓL

A Forgotten Sands marketingesei érthető okokból azt hangsúlyozták, ez az epizód mennyire a Sands of Time homokvonalában halad – a nagy igazság viszont az, hogy legalább ugyanannyira követi a 2008-as rész koncepcióját is, annak minden pozitívumával és negatívumával együtt. A Forgotten Sandsben ugyan már meg lehet halni, maximum egy apró árnyalatnyival, egy bolhafaroknyival jelent nagyobb kihívást az előző felvonásnál – hiába bizonygatja bőszen ennek ellenkezőjét az előző részt másfél éve bőszen utáló Sasa. Ráadásul, ha végigvittük a Herceg valamennyi eddigi kalandját, akkor tényleg nem sok új játékmechanikára lelhetünk. Persze, egy-két dolog másképp van becsomagolva, de bizony az Egyesült Arab Kastélyépítők És Csapdakészítők Szövetsége nem sok innovációval rukkolt elő az utóbbi két évben…

Kedvenc szépfiúnk szerencsére azért pár dologban mutat némi előrelépést, sőt igazi fejlődést is: az ellenfelekből elhullajtott gömböcskékből tetszésünk szerint turbózhatjuk Hercegünket, új (jórészt harci) képességeket szerezhetünk, vagy a már meglévőeket tovább turbózhatjuk.









■ Annak ellenére, hogy olykor akár 50 ellenfél is van körülöttünk, a harcok igen könnyűek

Emellett a történet előrehaladtával állandó dzsinn segítőnőnk, Razia segedelmével – aki ahhoz képest, hogy több ezer éves, ugyancsak vonzó teremtés – szert teszünk négy fontos, akrobatikával kapcsolatos képzettségre is. Először is megkapjuk a jól ismert idővisszatekerés funkcióját; szokásos módon egy energiagömbünkbe kerül, ha valamelyik akadálynak, ugrásnak, ellenfélnek még egyszer neki akarnánk futni tíz-tizenöt másodperccel korábbról. Később lehetőségünk lesz mindenféle vékony vízfolyások és vízfalak megfagyasztására, melyeket azután felhasználhatunk elrugaszkodásként funkcionáló „ugrófalként", vagy egyszerű tovalendülést biztosító póznaként. Egyszerre csak egy víztömegre lehetünk befolyással, így ugrálás közben gyakran nagyon kell figyelnünk, elrugaszkodás után mikor is aktiváljuk ismét a fagyasztást. Ezek után kapunk két kevésbé összetett lehetőséget is: egyes párkányokra, ahol éppen ellenfelek várnak ránk, ugrás közben „odahúzhatjuk" magunkat, valamint a kizárólag e célból megjelenő varjak hátáról is továbbugorhatunk. Végül megkapjuk az Idő valódi hatalmát is, melynek keretében régmúlt tárgyakat (falakat, oszlopokat) hívhatunk elő saját hasznunk és továbbhaladásunk érdekében. A halványan derengő felületeknél egy gombnyomásra megjelenik az, ami azóta már régen porrá és homokká lett, hogy segítségünkre legyen újabb helyek elérésében. Hasonlóan a fagyasztós képességnél, itt is egyszerre csak egy múltbéli dolgot tudunk „megidézni", így néha igen ügyesen és gyorsan kell váltogatni, éppen mit is kívánunk meg előhívni, megfagyasztani.





Nyerd meg!

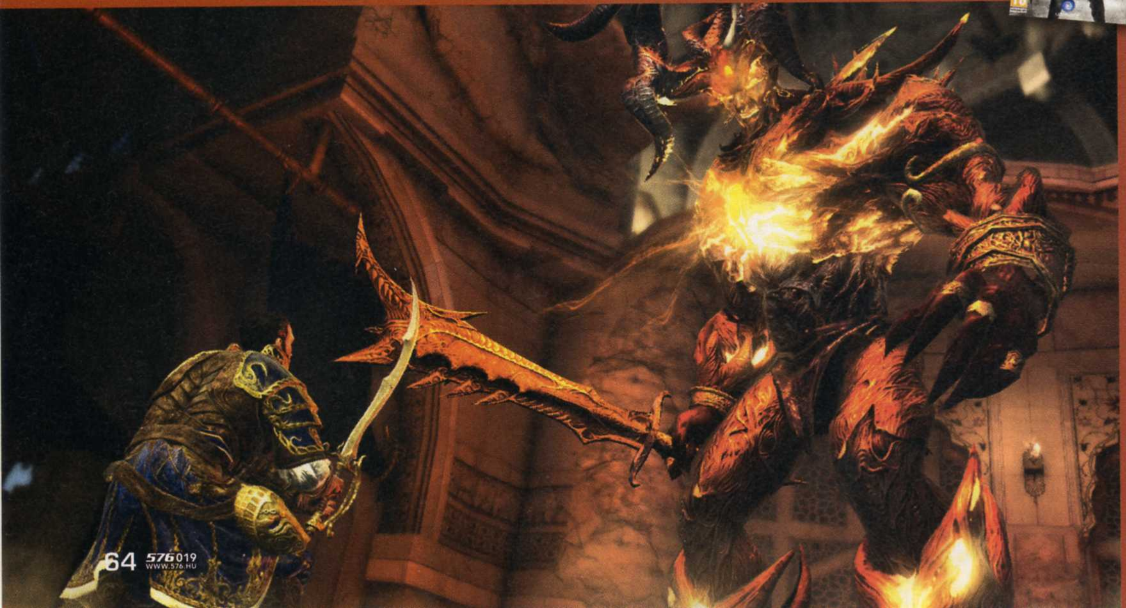
A Ubisoftnak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a játékból.

A feladat: ***mondj egy PoP-játékot, ami a 66. oldalon található felsorolásból kimaradt.***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu***
(A tárgy Persia legyen)
A határidő: ***június 3.***

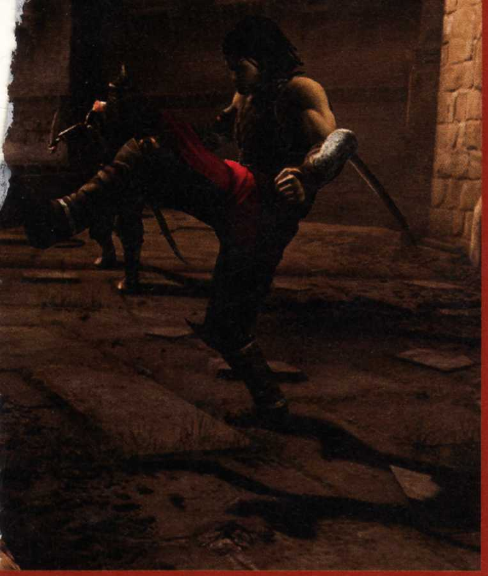


Először csak két-három hasonló ugrást kell egymással összekombinálnunk, de a játék vége fele már egész szép mixben zúdulnak ránk a különböző akrobatikus megpróbáltatások, melyeknél valamennyi extra képességünket sorra be kell vetnünk a továbbjutás érdekében. Ennek ellenére, mivel óriási ráhagyás van a mozdulatok időzítésében, talán néhányszor összegabalyodnak az ujjaink, de a legfifikásabb ilyen típusú résznek sem kell kettőnél többször nekiveselkednünk. Már csak azért sem, mert a felsoroltakon kívül minden más akrobatikus megmozdulásunk a jól bejáratott sémákat követi. Rövid vízszintes, illetőleg függőleges futás a sík falakon, csimpaszkodás, kapaszkodás, póznákról és rudakról való tovalendülés – mindezt láttuk már az összes újabb PoP-részben, de azért kellő új ízt ad mindennek az imént felsorolt négy speciális képesség.



NE CSAPD BE MAGAD!

Miután hőn szeretett bátyánk, Malik aktiválja a palota védelmi berendezéseit, a hús-vér – oppardon, csont és por – ellenfeleinken felül meg kell birkóznunk mindenféle rafinált csapdákkal is. Illetve annyira nem is trükkös szerkezetek ezek, egyszerű, ám annál vesze-





A játék eleje, a vár ostroma igen hasonlít a filmben látottakra, sőt, egyes események is megegyeznek – ennek ellenére a két sztori nem kötődik





Visszatér kedvenc mozdulatunk is, az óriási drapériákon való destruktív lecsúszás!

delmesebb ritmikusan mozgó és körözö bárdokról, hosszú pengékről és tűéles, forgó korongokról van szó. Bár ezek egy-két típusa és kombinációja eleinte fejvakarásra késztetheti a kalandort, miután rájövünk a nyitjára – azaz hogy milyen sorrendben érdemes alapképességeinket használni – soha többet nem fognak komoly gondot jelenteni. Pláne, úgy, hogy egyik harci képességünk, a Stone Skin, azaz az ideiglenes sebezhetetlenség a tüskéknél is hatásos. A forgó pengéknél ugyan néha nem egészen egyértelmű, mikor és merre kellene ugranunk, vagy melyik falon kellene végigfutnunk, valamint később a „múltidéző" képességünket is használnunk kell csapdáknál is, ezek a szakaszok még így sem jelentenek számottevő kihívást, kicsit is rutinosabb játékosoknak egyszerű ujjgyakorlat az egész.

A „véresen nehéz" ugrabugra részeket színesítendően a Forgotten Sandsbe belepakolták egy-két manapság már szinte „kötelező" feladványféleséget is, melyek vélhetőleg agyunk gondolkodás nevű funkcióját lettek volna hivatottak előhívni. Sajnos indokolt a feltételes mód használata, mert a legfeljebb három, de általában csak két forgatható kar négy különböző irányba történő huzigálása nem ad különösebb kibontakozási lehetőséget elménk számára. Bár a mindenféle furmányos szerkezetek ide-oda történő alakítgatása egy-két esetben ügyesen össze lett kombinálva mindenféle akrobatikus ugrásokkal, ez így önmagában csak keveset színesít a játékmeneten és még kevesebbet ad hozzá a kihívási szinthez.

Noha első ránézésre tényleg a Sands of Time-ra hasonlít, de a 2008-as Persia-ból is sok van benne

KARD KI KARD!

A széria nagy újdonságaként lett beharangozva a szintén a Sands of Time alapjaira építő, ám mégis teljesen újraírt harcrendszer – mely alatt dübörgő kódsorokat külön harci motorként emlegeti a játék elején beköszönő logó-sorozat. Fő ismérve, hogy lehetőséget ad számunkra, hogy akár jó harminc-negyven ellenféllel is küzdjünk egyszerre. Alaptámadásunkkal közepes erősségűt vágunk, a gombot hosszabban nyomva pedig egy rövid megtorpanás után erős, majd mindent áthasító csapást oszthatunk ki. Másik, gyors támadás gombunkkal meglökhetjük, megrúghatjuk ellenfelünket, ezzel megzavarva a koncentrálásban illetőleg kiütve annak kezéből pajzsát. Mindezekből maximum öt tagból álló kombókat adhatunk elő, de a nagy igazság az, hogy a gyorsütés, majd egy-két alapsuhintás, végül odébb gurulás kombinációja majd kivétel nélkül működik minden egyes szituációban. Hiába ugorhatunk rá, rugaszkodhatunk el ellenfeleink fejére, fejéről, használhatjuk a terep adottságait a kivégzéshez, ezek bár látványosak, sokkal hatásosabb, de legalábbis gyorsabb valamelyik jól bevált sima támadáskombinációt alkalmazni.

Bruckheimer Perzsiája

Noha nevében, hősében és környezetében a Prince of Persia-film (az első, a siker esetére tervezett sorozatban) a Sands of Time játékra épül, nagyon sok tekintetben nem követi annak eseményeit. Talán ez a kulcsa egy tényleg élvezhető játékadaptációnak – no meg a közkedvelt szereplők (Jake Gyllenhaal, Alfred Molina, Ben Kingsley és a gyönyörű Gemma Arterton) és a méretes költségvetés. Ez esetünkben a kisebb kurtítások ellenére is 150 millió dollárra jött ki, amit a rendező Mike Newell és a producer Jerry Bruckheimer bábáskodása mellett költöttek el. A film nálunk is május végén kerül a mozikba, csakúgy, mint a világ minden részén.

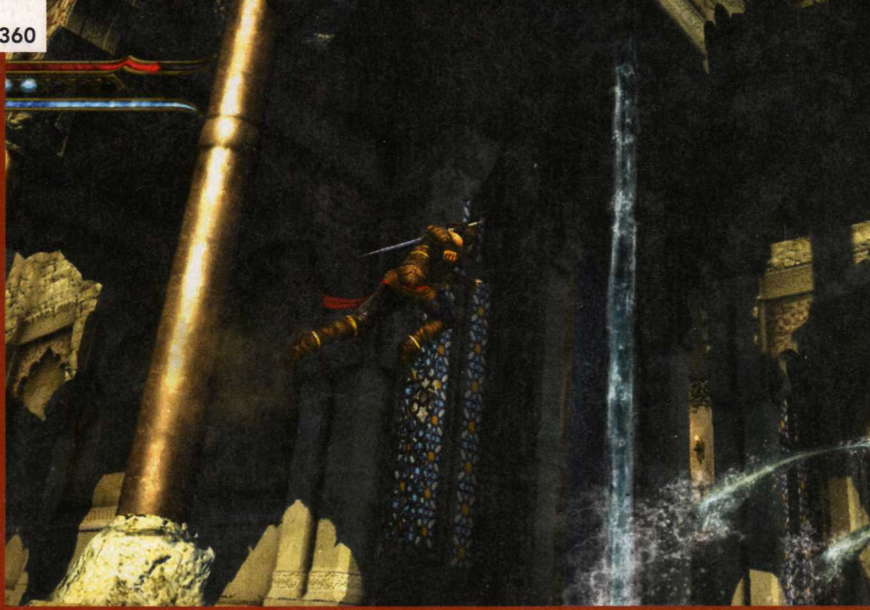








■ A végigjátszással megnyitható Survival-mód sajnos messze nem akkora élmény, mint a Gears of War vagy a CoD hasonló módjai



■ A játék talán leghangulatosabb elemét a megfagyasztható és platformelemként hasznosítható víz adja. Mindegy, hogy egy vízesést használunk falként, egy apró vízsugarat lendületet adó korlátként, vagy egy nagyobb patakot hídként, az élmény elképesztő!



■ Kalandunk során az ellenfelekből, valamint az igen felületesen elrejtett szarkofágokból kinyert tapasztalati gömbökből fokozatosan továbbfejleszthetjük harccal kapcsolatos és általános képességeinket is. Ezek mellett négy fázisban javíthatjuk tovább életerő- és mana-raktározási képességünket, de lehetőségünk lesz különböző alaptámadásaink hatékonyságát is megnövelni. Később a vázákból kinyert életerő gömbök mennyiségét is megnövelhetjük.



Négy harci képességet fejleszthetünk szabadon kalandunk során, ezek bármelyikének bevetése egy energiagömbbe kerül. A jéglövéssel néhány másodpercen keresztül fagyasztó csóva fogja kísérni minden egyes kiosztott ütésünket, lelassítva, megbénítva kis időre a hátul állókat. A tüzet is segítségül hívhatjuk: izzó járásunkat aktiválva egy égető nyomvonal marad lábunk után – ennek bevetésekor érdemes össze-vissza futkosni, és minél nagyobb területet felgyújtani ezáltal. Van még a már említett, rövid időre teljes sérthetetlenséget biztosító Stone Skin – ezt inkább csak nagyobb ellenfeleknél érdemes bevetni –, valamint az általam favorizált forgószél, mely minden körülöttünk állót földhöz vág és megsebez, mely után tehetetlenül kiterülnek pár másodpercre. Valamennyi képességet négy lépcsőben fejleszthetjük tovább az ellenfelekből kinyert tapasztalati gömböcskék segítségével. Mivel egyszerre csak egy aktiválható, és négyes szinten is mindegyik csupán egy egységnyi manába kerül, értelemszerűen érdemes egy képességet kimaxolni, és csak utána rámenni a többire. Bár a tüzes és a sebezhetetlenség varázslatot nem sikerült maximumra húznom (erre egy végigjátszás nem is elég), szerintem egyértelműen a másik két alternatíva a nyerő minden esetben.

MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS MEGMONDJA

Az új Prince of Persia nekem sokkal jobban bejött, mint a legutolsó epizód! A főhős enyhén szólva is antipatikus külsejét leszámítva végre ismét jól szórakoztam. Vissza a gyökerekhez, mondták a fejlesztők, és úgy is lett. A Sands of Time alapjaira építkező Forgotten Sands mindent tud, amit a klasszikus, az új lehetőségek, és a fejlődés pedig ügyesen megy tovább a Jordan Mechner által kitaposott úton!

BESTIÁRIUM ÉS SZTORI

Az alap kétféle közkatonák, csontvázak mellett összefuthatunk távolról lassan lövő egyszerű varázslókkal, és vörösben izzó főmágusokkal is – először mindig őket érdemes eltenni láb alól. Később jönnek még pajzsos, majd páncélos keményfiúk is, kicsit tovább kell gyepálni őket, de a pajzskiütés majd lekaszabolás kombináció náluk is remekül működik. Főellenfélként kapjuk meg először a helyi faltörő kost, a szarvával ész nélkül nekünk rohanó hatalmas mamlaszt, de később általánosan elterjedt ellenféltípussá válik. Van egy erősebb, földet csapdosó, kőbőrrel rendelkező változata is – mikor két ilyen rohangál fel-alá a harminc közkatona között, akkor azért komolyan oda kell figyelni, ha nem szeretnénk elhalálozni. Még szerencse, hogy az ellenfelek egymást is sebzik, ezt néha igen ügyesen ki lehet használni.

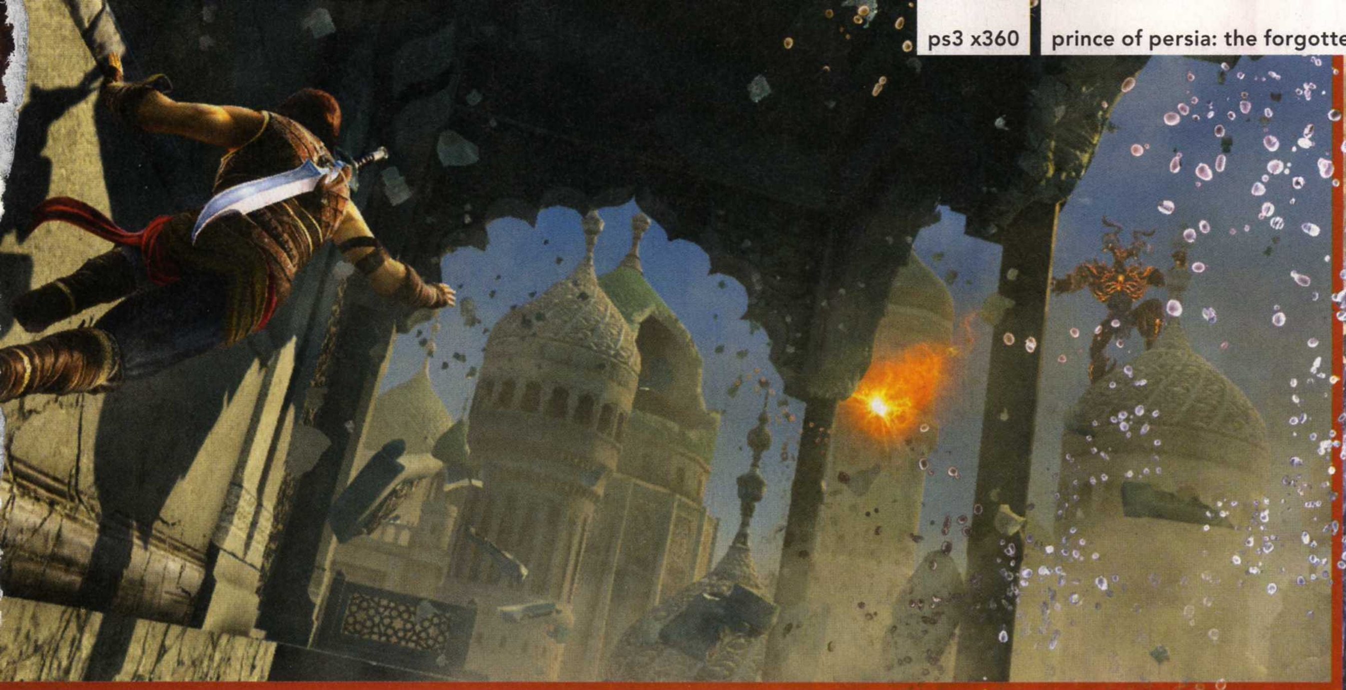
Az egész rendszerbe láthatóan sok munkát fektettek, de ennek túlnyomó részét szerintem tönkrevágja, hogy az ellenfelek borzasztó lassúak, így ha gyakran gurulunk, bármilyen primitív taktikával győzhetünk. Főleg, hogy szinte mindenki jó két-három másodpercig kitartja a kardját, pallosát, mielőtt lesújtana vele. Az előző Prince of Persia hagyományaként a főellenfelek többször visszatérnek – dzsinn riválisunkkal például vagy ötször kell megmérkőznünk a végigjátszás során, és bár az ismétlődés nem olyan gyakori és monoton, mint a 2008-as részben, azért ez mégis frusztráló kicsit.

PERZSA HERCEGEK



1989 – 1994 – 1999 – 2003 – 2004 – 2005 – 2008 – 2010

1989 Az eredeti herceg mozgását Jordan Mechner testvére levideózott mozdulataiból nyerte ki, a kinézete pedig a kor pixeladta lehetőségeit tükrözte. Menteni nem lehetett a játékban, így a herceg egyetlen, folytatólagos kalandot kapott.
1994 A második részben már voltak rajzolt átvezető jelenetek is, ezekből származik a fenti kép is.
1999 A Prince of Persia 3D igazi katasztrófa volt, a kezdeti 3D-s PC-s játékok minden hibáját felhalmozva, egy rém ellenszenves herceggel.
2003 A Sands of Time tökéletesen vegyítette a harcot és az ugrándozást, a meséket és a borzalmakat – plusz az idővisszatekerés is nagy újítás volt.
2004 Hú de mérges vagyok! Hú de dühös vagyok! Hú de kevés ruha van itt minden csajon!
2005 Skizofrénia-szimulátor: egy hercegben két lélek lapul, és nagyon nem jönnek ki jól egymással. Plusz a sminkjük is több, mint durva...
2008 Ez a herceg nem is herceg, hanem valami csavargó – nem is értjük mi történt itt.
2010 Ruhájában Jake Gyllenhaalt idézi, feje pedig egy ellenszenves, túl pedáns gimnazistát.



A történet, mint azt már régóta tudjuk, a Sands of Time és a Warrior Within közti időszakot meséli el, mikor is hercegünk bátyja segítségére siet, kinek kastélyát éppen komoly erőkkel ostromolják. A túlerő elsöprő, így Malik testvérünk a legendás „Salamon király seregét" hívja segítségül. A dolog nem úgy sül el, ahogy várják, Malik ráadásul egyre hatalomhesebbé válik, és végül az egymást is marcangoló testvérpárosnak szembe kell néznie az ősi erők legfőbb birtokosával, egy dzsinnel is. A sztori tartogat egy-két váratlan fordulatot, egyszerűsége ellenére hozza az elvárható szintet, a rövid dialógusok viszont közel sem olyan frappánsak és viccesek, mint Farah-val vagy Elikával, korábbi női kísérőinkkel való csipkelődő diskurzusaink voltak.

Minden hiányosság ellenére a játéknak megvan az a bizonyos egyedi, Ezeregyéjszaka mesei hangulata, a legapróbb elágazást is nélkülöző pályák ellenére élveztem a végigjátszás minden egyes percét, csak hiányoltam a kihívást – bár igaz, a tesztverzióban a két különálló „túlélő módot" még nem volt lehetőség kipróbálni, ahogy Ezioval se tudtunk újból nekiveselkedni a kalandnak.

PERZSA ÍTÉLET

Az új Prince of Persia epizód sajnos magán hordozza a legtöbb mostanában ragályos Ubisoft betegséget. Bár hangulatos kaland, rettentően könnyű és az egyjátékos mód röpke hathét óra alatt könnyedén végigjátszható– multi pedig nincs. A néhány új varázslat nem sok jelentős újítást hoz a széria életébe, a harcrendszer pedig ilyen formában hiába kidolgozott, ha a legprimitívebb taktikával is könnyedén legyőzhetünk mindenkit. A Forgotten Sands elsősorban azoknak fog igazán tetszeni, akiket nem zavartak az előző PoP rész apró hiányosságai, de a Prince of Persia mozifilmen felbuzdult alkalmi játékosok is ritka jól fognak szórakozni. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Valahol a 2008-as PoP és a Sands of Time között van: inkább realisztikus a grafikája, de meglehetősen könnyű lett. Néhány remek ötlet feldobja, így a jó irányba billen a mérleg.

greg5 **8.0**



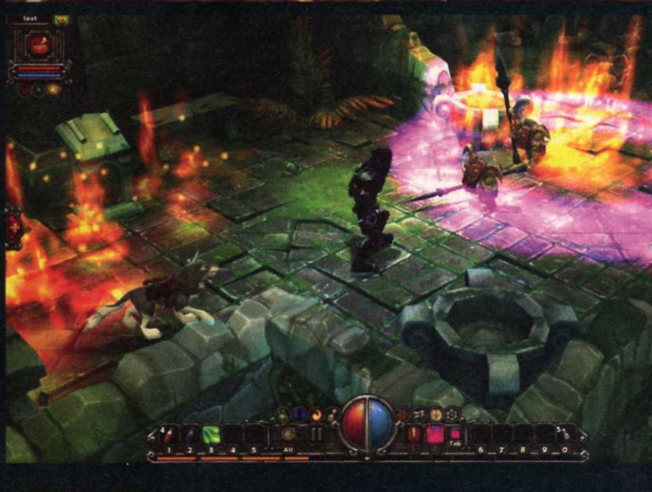






Torchlight

ALAPOZÓ Diablo-klón, annak minden szükséges kellékével – egyedül a multiplayer hiányzik kicsit. A teszt időzítésének indoka: most jelent meg dobozos formában is a játék.



Nem kell felhördülniük a jól értesülteknek: a Torchlight valóban több hónappal ezelőtt jelent meg Amerikában – azóta el is nyerte a GDC legjobb debüt játékának dicső címét – hazánkban azonban némi fáziskéséssel csak a napokban került a boltok polcaira, így ha már mit ad Isten, pont valami 576 nevű cég a játék terjesztője, jónak láttuk, ha röviden mi is bemutatjuk a Diablo 1-2 alkotóinak legújabb… khm, Diablo-klónját.

EL POLLO DIABLO

„A Diablo készítőinek új játéka" – hangzott el az utóbbi évtized majd minden esztendejében valahol a hangzatos marketingszöveg, hogy aztán az aktuális program démoni sebességgel tűnjön el a süllyesztőben a maga jóindulatúan is legfeljebb öt-hat pontos értékeléseivel. Azt, hogy Max és Erich Schaefer anno mekkora szerepet is játszott ténylegesen a legendás sorozat két tagjának megalkotásában ma már lehetetlen objektíve megmondani, új termékükről azonban teljesen egyértelmű, hogy vissza szerettek volna térni a gyökerekhez – mármint az első, '97-es Diablohoz.

Meseszerű, első ránézésre már-már gyerekes kinézetű fantasy világban találjuk magunkat, karakterválasztékunk pedig a beszédes nevű brutális Pusztítót, a mágiában otthonos Alkimistát, és a távolsági fegyverekben jártas Hódítót takarja. Bár kalandjaink során hús-vér segítő hiányában egyedül leszünk, de nem magunkban: ugyan fegyverforgató társunk nem lehet, mindig elkísér hűséges, kutya- vagy macskaszerű négylábú társunk. A jószág használatának ötlete talán a Fable 2-ből, talán a Dungeon Siege-ből származik, a lényeg, hogy a maga módján próbál segíteni bennünket a szorult szituációkban és egyben külön raktárként is funkcionál saját hátizsákkal. Bár az ötlet abszolút jó, mivel igen gyenge és gyakran csak fel-alá téblábol, hiába adhatunk ki neki alapvető utasításokat, mégsem fogjuk sok gyakorlati hasznát venni, de legalább nem leszünk egyedül. Kissé abszurd, vagy még inkább morbid módon későbbiekben halászással olyan halakat is foghatunk, melyek ideiglenesen vagy véglegesen valamiféle durvább bestiává varázsolják addig szelídnek mondható állatunkat, de már ezelőtt is jó hasznát vehetjük, hisz hála neki nem kell minden egyes alkalommal visszamennünk a városba, mikor megtelik hátizsákunk.

Márpedig ez igen hamar meg fog történni, mivel a legcsövesebb imp is kész Dárius kincseskamrát hord magánál. Szerencsére az, hogy éppen mi is hullott elég jól átlátható, de még így is rengeteg megvizsgálásra érdemes holmi fog potyogni mindenkiből. Szintén szokásos módon négy nagy kategóriára vannak osztva a számottevő holmik: a mágikusak, a ritkák, a kuriózumok valamint a „készletbe" tartozók, illetve természetesen vannak itt is üreges tárgyak, melyekbe mindenféle ékköveket téve saját ízlésünkre szabhatjuk az adott páncélt vagy husángot.

adatlap
kiadó **576 kbyte**
fejlesztő **runic**
platform **pc**
megjelenés **ápr. 17.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (később, patch formájában)**

Öröm, hogy végre van értelme a saját fegyver kreálásának, ezek ugyanis sokszor kategóriákkal erősebbek a talált ritka tárgyaknál, és a pénznek is van szerepe, sok szép és jó dolgot kapni Torchlight városában, szóval érdemes szorgosan felküldeni hátasunkat a kereskedőhöz. A seftelés kidolgozottságára mondjuk szánhattak volna nagyobb figyelmet, ha már annyit fogunk csencselni, néha kicsit unalmas és nehézkes a kismillió tárgyat azonosítgatni, összehasonlítgatni, majd egyenként eladni a nekünk nem kellőket. Fontos megjegyez-

Ha tesznek bele multit, a folytatás kivételesen jó játék lehet. Addig meg gyakorolunk az első résszel

A Torchlight minden bizonnyal minden idők legszínesebb Diablo-klónja. És ez jól áll neki…





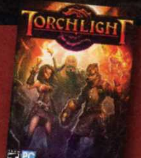




Még ha senki nem mondja, akkor is ordít a játékról a Diablo-örökség



Nyerd meg!



Az 576-nak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***mi volt a Torchlight-csapat előző, még Flagship Seattle néven készített játéka?***
A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu*** **(Torchlight tárggyal)**
A határidő: ***június 3.***

ni, hogy a városban van egy közös láda is, melyhez hozzáférhetnek a többi karaktereink is, így tehát ha találunk valami igazán egyedi fegyvert vagy varázsszert, amit az éppen aktuális kasztunk nem tud használni, eladás helyett érdemes inkább átpasszolni a párhuzamos karinknak.

KÜZDELEM A MISZTIKUS ÉRCÉRT

A történet szerint Torchlight városa egy különleges, mágikus energiával rendelkező érc kibányászására épült, így a hely vonzza magához a kalandozókat és a kétes banditákat, sötét mágusokat. Elmerülve a városka ügyes-bajos dolgaiban, szép lassan rájövünk, hogy ez a bizonyos érc bizony nem csak pozitív tulajdonságokkal, de civilizációkat megdöntő gonosz hatalommal is bír – mi pedig természetesen nem hagyhatjuk cserben otthonunkat.

A küldetések és a játékmenet az oly sokat emlegetett klasszikust idézi: klikkelő bajnokság előre gyorsbillentyűkre tett, folyamatosan fejlődő képességekkel és varázslatokkal. Kezdetben a konkrét vas-hús elleni hozzáállás jut főleg szerephez – már ha nem az alkimistát választjuk –, de ahogy fejlődik varázstudományunk, úgy váltja fel az egyszerű, gyógyitalok szürcsölésével tarkított harcot a sokkal taktikusabb és látványosabb mágia világa. Az ellenfeleket sem kell félteni, bőszen szórják ránk az áldást, bár az alsó két fokozaton némiképp úgy érezhetjük, nem igazán vagyunk egy súlycsoportban, mivel szinte mindig jóval erősebbek vagyunk náluk, ha kellő szorgalommal iszogatjuk a főzeteket harc közben. A natúr lényeket igen nagy gyakorisággal színesítik kisebb „alfőnök" szörnyek, ők néha már meg is lephetnek egy-egy vadabb képességgel, a valódi főellenfeleknél pedig, főleg a játék vége fele már igazán oda kell figyelni. Ennek ellenére a normál fokozatot túl könnyűnek éreztem, talán ha ötször haltam meg összesen, szóval kicsit is hardcore-abb, Bhaal-runokhoz szokott klikkelő huszárok nyugodtan kezdjék a harmadik szinten.

A grafika stílusát a fejlesztők úgy írták le, mint a Hihetetlen Család és a Dragon's Lair játékok keveréke. Ez nagyjából tartható is, azt hozzátéve, hogy azért a textúrák és a karakterek is elnagyoltak – cserébe viszont a varázslat effektek elég látványosak, és a játék elfut akár bármelyik netbookon is. Szinkronhang sajnos csak nagyritkán szólal meg a felirat mellé, a Diablo eredeti zeneszerzője pedig talán kicsit túlzottan is ragaszkodott a jól ismert dallamokhoz, mely azért megfelelő hangulatot kölcsönöz a kalandoknak.



PUSZTÍTÓ
A szokásos puszta erőt képviselő kaszt változatos fegyverjártasságokkal, aki az ősi szellemek harci technikáit is segítségül hívhatja.



HÓDÍTÓ
A Diablo amazonjának és druidájának egyfajta női keveréke, főleg íjak és nyilak terén jártas, de képes halálos csapdák felállítására is.



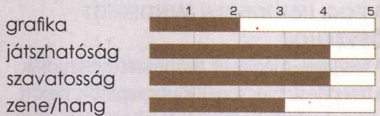
ALKIMISTA
A gyenge és törékeny varázsló karakter, aki bár képes könnyebb fegyvereket kezébe venni, erejét mégis csak mágikus lövedékei és idézett lényei adják.

ALMA, KÖRTE, DIÓ

Bár nem hoz semmi számottevő újítást a műfajba, és a külsőségek is némiképp megmosolyogtatóak, van valami egyedi hangulata a Torchlightnak és kellően hozza a „tápolás öröme" érzést. Hatalmas szívfájdalmunk, hogy legalább valami teljesen egyszerű többjátékos módot nem tudtak implementálni, és bár ennek megléte esetén sem mondanánk stílusosan, hogy a játék „Fáklyaként" világít a Diablo-klónok tengerének partján, azért így sem tudunk jobb hasonló programot mondani az elmúlt fél-egy évből. ■

576 értékelés

p3 800 mhz, 512 mb ram, 64 mb vram



VÉLEMÉNY

Kellemes szórakozás lehet néhány unalmas hétvége feldobására, de amíg multiplayert nem raknak bele, nem fogunk úgy rászokni, mint anno 1997-ben a Diablóra…

greg5 **7.5**





2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™



ALAPOZÓ Ha esetleg az utóbbi hónapokat egy osztrák hentes házibörtönében töltötted, tudj róla, ez a nyár a focivébéről fog szólni. És ez nyilván egy játékfeldolgozással is jár…

Az EA nagy bajnokságokra, nemzetközi tornákra időzített játékai két kategóriába sorolhatók: a szinte már cinikus lehúzás, vagy a hangulatbomba kategóriákba. A legutóbbi VB-feldolgozás az előbbi csoportba soroltatott, de szerencsére ezúttal sokkal jobb a helyzet. Igaz, ez nem feltétlenül az ezt a konkrét játékot fejlesztő csapat érdeme, hanem azoké, akik fél éve összehozták a FIFA 10-et; merthogy játékmenetében és fizikájában természetesen arra épül ez a program is.

A FOCI (MAJDNEM) MINDENKIT ÖSSZEHOZ

A focijáték-mániások természetesen tudják a felépítést: nincsenek klubcsapatok, bejött viszont minden válogatott a bolygóról. Oké, nem mindenki, „csak" 199 csapat van jelen a selejtezőkön elinduló 204 helyett, volt, akikkel nem lehetett a jogi kérdésekben megállapodni. (Számomra egyébként lenyűgöző, hogy a FIFA-nak 16-tal több tagja van, mint az ENSZ-nek.) Ez is elég azonban ahhoz, hogy minden, a foci történetébe bármilyen módon belekerült csapat a valós felállásban és a valós mezekkel léphessen pályára. Hetente jönnek ki a módosított összeállítások, tehát a sérültek, edzőkkel összeveszők kiesését is követi a játék, ha engedjük netre kapcsolódni.

Azt sem kell talán hangsúlyozni, hogy a játék minden egyéb hivatalos joggal is rendelkezik: a dél-afrikai bajnokság mind a tíz stadionját lemodellezték, és a menü rogyásig van a trademark-jelekkel meg azzal az undorító sárga-zöld oroszlán kabalaállattal (nyilván nem miatta, de a menük félelmetesen lassúak és nehézkesek). A meccsek során tombol a tömeg, a kamera állandóan kivált az arcfestett, punkfrizurás, táncoló drukkerekre (hullámzás sajnos nincs, mindig ugyanazok a halott tekintetű zombiszurkolók jönnek be), de ugyanilyen sűrűn mutatja az utolsó bajuszig és melegítőnaciig lemodellezett edzőket is a program.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **ápr. 30.**
multiplayer **2-4**
magyarítás **nincs**

FIFA 10.5

Mivel a játékmotort az előző év remek játékából vették át, természetesen ezzel olyan sok baj nincs. Pontosabban bőven akadnak idegesítő részei a játéknak (a kapusok, vagy mondjuk a szabadrúgások), de mivel nincs jobb, ebbe nehéz belekötni. A fejlesztők a marketingrizsa szerint száz újítást raktak bele a World Cupba, de komolyan meg lennék lőve, ha mondjuk ötnél többet meg kellene neveznem. A hivatalos weboldal szerint például a stadion tengerszint feletti magassága befolyásolja a játékosok stamináját – ez a tipikus „sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom" kategóriás dolog; de az biztos, hogy észrevehető változást nem hozott ez a játékba.

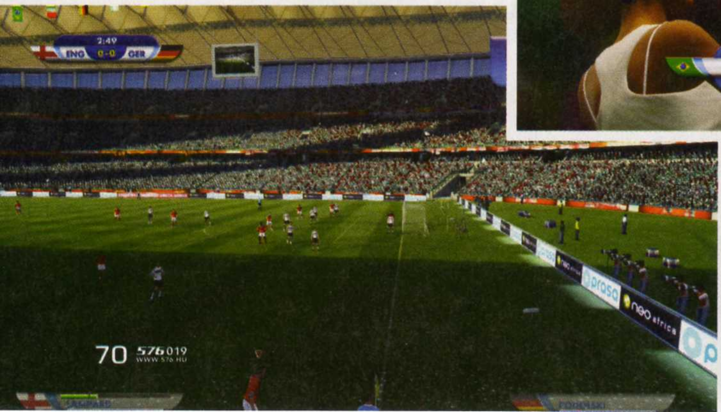
MULTIPLATFORM
PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

PC-s verzió nincs, de a játék PSP-n és Wii-n is megjelent. Előbbi a Battle of Nations kivételével mindent tud, de szörnyen lassú, ráadásul a csapattagok intelligenciája is elég hiányos lett. Wii-n a FIFA 10 játéktermi, oldschool játékmenete tér vissza. Igaz, itt a játékmódok listája csupaszabb (bár egy Dream Team opciót kaptunk), de legalább van online meccsekre is lehetőség – kár, hogy bajnokságot már nem vívhatunk így.

Persze gonoszkodni sem akarok: a büntetők teljesen átalakított rendszere remekül működik – persze csak akkor, ha a direkt erre szolgáló menüpontnál elmagyaráztatjuk a rendszert, mert hogy maguktól nem jövünk rá, az tuti. Valamivel kevesebb bakit vétenek a kapusok is, kicsivel könnyebb lett messziről rászúrt lövéssel gólt elérni, és nehezebb átemelésből

■ **Az első néhány alkalommal még szórakoztató a robotikusan táncoló szurkolók bevágása, de ez hamar unalmassá válik**











eredményesnek lenni. A játék ritmusa is gyorsult pár ütemmel, és a rengeteg lehetőséget adó interaktív gólörömöket is minden bizonnyal sokak fogadják örömrivalgással.

Játékmódok tekintetében semmi meglepő nincs: ami itt azt jelenti, hogy legalább négy játékmód vár mindenkire. Természetesen játszhatunk klasszikus VB-rendszerben (valós vagy random csoportkiosztásban), nekivághatunk bármelyik csapattal a selejtezőknek, vagy akár az átnevezett Be a Pro móddal is próbálkozhatunk. Ez utóbbi talán a legizgalmasabb: egy újonnan megalkotott, esetleg a FIFA 10-ből áthozott játékossal kell olyan jól teljesítenünk, hogy a VB-re kijusson a csapat és az edző a keretbe soroljon minket.

E mellett ott van az indokolatlanul sok Coca Cola-hirdetéssel felruházott kihívások menüje. A Challenge-ekből egyelőre 54 van a korongon és mind valamilyen szorult helyzetet dolgoz fel a 2010-es világbajnokság selejtezőiből válogatva. Általában ezek az „X góllal vezet az ellenfél és már csak Y perc van hátra, nyerj innen!" recept alapján készültek, de az, hogy általában tényleg emlékezetes meccsekről, és a történelem virtuális megváltoztatásáról van szó, alaposan feldobja a dolgot. Ott van például a hírhedt francia-ír selejtező, a valószínűleg a maradonai magasságokba emelkedő Henry-kezezéssel: itt az írekkel kell a hátralevő idő alatt kiegyenlíteni és így továbbjutni. Ezek a kihívások alapból is sok időnket veszik el (piszok nehezek, nem véletlen, hogy a valóságban úgy végződtek a meccsek, ahogy), de az EA ígérete szerint a VB igazi meccsei alapján szinte naponta ad majd ki újabbakat – az igazi meccsek eseményeit megváltoztatandó. Sajnos ezekhez a meccsekhez nem lesz

Online World Cup

A vadonatúj, Battle of the Nations névre hallgató játékmódban egy válogatottat kiválasztva kell küzdenünk az országért. Újraválasztani, magunkat meggondolni nem lehet, tehát az esetek túlnyomó többségében mindenki hazája seregeit alakítja.

Minden, ezzel a csapattal lejátszott mérkőzés pontokat hoz a konyhára, és ezek alapján dől majd el ritmikusan



a virtuális FIFA-rangsor. És hogy ne mindenki a legjobb csapatokat válassza, minél gyengébb egy válogatott, annál több pontot szakít adott eredménnyel. Természetesen Anglia vezet jelenleg (lévén ez az ország a FIFA fő piaca), de csak elszántság kell hozzá, hogy letaszítsuk őket a trónról!



Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a játékból.

Kérdésünk: *mikor jött ki az első VB-t feldolgozó EA-játék?*

A cím: *nyereményjatek kukac 576.hu*
(A tárgy FIFA legyen)
A határidő: *június 3.*

külön kommentár – nem úgy, mint a lemezen elérhetőekhez.

Természetesen online világbajnokság is van, rendesen, selejtezőkkel, majd kieséses rendszerben. Az online rendszer remekül működik, lagot hírből sem láttunk. Igaz, bár azt ígérték, hogy a játék jobban szűri majd az online meccseket feladó játékosokat a program, ez nem igazán jött össze. Sebaj, a sunyi, veszteni nem képes alakokat egy vidám népi játék keretében fel is lehet jelenteni a @fifaquitters Twitteren.

MÁSVÉLEMÉNY
THREEPWOOD IS FOCIZIK

A FIFA-val töltött bő fél évem alatt sikerült szinte tökélyre fenni a tudásomat (nem véletlen, hogy Grath már nem áll ki ellenem). Nekem már pont jól jött egy kis váltás, és bár játékmenet tekintetében sok előrelépés nem történt, a teljesen új hangulat és a remek opciók miatt nekem tetszett a játék. Kinek kellenének klubcsapatok, ha a magyar válogatottért küzdhetek az online arénában?!

SÍPPAL, DOBBAL, NÁDIHEGEDŰVEL

Grafika tekintetében már több dologra kitértem, de mindenképpen ki kell itt is emelni, hogy a játék szebb lett. Sokkal élethűbb a bevilágítás és az árnyékok, és a játékosok bőre végre nem szolárium-áldozatokat idéz. A PES 2010 e téren lenyomta a FIFA égett műanyagkaraktereit, de most a kanadai fejlesztőcsapat visszaelőzött. Természetesen főleg a tényleg nagy, vb-esélyes csapatok labdarúgói vannak kidolgozva, de testalkat és frizura tekintetében majdnem mindenki pontos lemodellezésre került (igaz, itt már előfordulnak a régi időket idézően élettelen arcok is).

Nem tudni miért, de ezúttal egyik verzió sem kapott magyar hangsávot, vagy akár feliratot (és bár eddig nem említettem külön, de PC-s verzió sincs), szóval marad az angol kommentár. Nekem speciel ezzel még önmagában nincs nagy bajom, a szövegek minősége azonban finoman szólva is ósdinak tűnik. Igaz, még mindig ez a sorozat rendelkezik a legjobb szövegekkel, de amíg le nem cserélik teljesen, én addig fogom szapulni. Mert idegesítő, ahogy az erőtlen beadások elkapását „Mekkora védés!" felkiáltással üdvözlik a kommentátorok, idegesítő, amikor egy bődületesen nagy kapufát „Hitvány próbálkozás"-nak neveznek, vagy amikor egy olasz-francia meccsen nem említik meg a 2006-os döntőt.

A zenék tekintetében nem merek ilyen szigorúsággal ítélkezni: engem ugyan hihetetlenül idegesített a világzenei kínálatból válogatott felhozatal, de egyes ismerőseim szerint ez is a hangulatot erősíti. Hát, lelkük rajta.

Nehéz ítéletet mondani a World Cup 2010 felett – egyfelől egy remekül játszható focijáték, másrészt viszont nem más, mint egy közepesen megjavítgatott FIFA 10; klubok és menedzser-mód nélkül, de kellemes VB-hangulattal. ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Ha elkap a VB-hangulat, jó levezető lehet, de azért egy rendes FIFA teljesítményét, tudását, tartalmát nem tudja még csak megközelíteni sem.

grath **7.5**







Rise of Prussia

ALAPOZÓ Hétéves Háború – hét esztendőnyi taktikázás a túlélésért, stratégiázás a győzelemért. Poroszország jövője a tét, és ilyen profi megvalósításban bizony ilyesmire még nem volt lehetőségünk!

adatlap

kiadó **paradox**
fejlesztő **ageod**
platform **pc**
megjelenés **márc. 9.**
multiplayer **2**

Tudtátok, hogy a britek által a német katonákra aggatott „Fritz" csúfnév Nagy Frigyes porosz király becenevéből ered (és nem pedig a Frankeinsteinből, mint ahogy azt sokan tévesen gondolják)? Nos, a válasz akár igen, akár nem, abban nem lehet vita közöttünk, hogy a kora-újkori Poroszország történelmének feldolgozásával eddig eléggé mostohán bánt a játékipar: bár a teuton lovagok harcias utódai az Age of Empires és a Total War sorozatokban is feltűntek, azt a legnagyobb jóindulattal sem lehet állítani, hogy a középpontba is kerültek volna. Mondjuk ez valamilyen szinten érthető is, hiszen ki látott már olyan valamirevaló stratégát, aki mondjuk a waterloo-i csatában nem Napóleon francia gránátosait, hanem Blücher porosz lovasságát akarta győzelemre vezetni?

Mindezek fényében különösen extra elismerés illeti az Ageod francia (!) fejlesztőit, hogy a komoly szakmai, és elfogadható szintű közönségsikert aratott American Civil War és Napoleon's Campaign (ez utóbbi, megjegyzem, nagyságrendileg jobb játék, mint a nemrégiben lapunkban is kitárgyalt Creative Assembly féle Napoleon: Total War), és számos egyéb, méltatlanul mellőzött alkotás után vigyázó szemeiket Nagy Frigyes uralkodásának időszakára, azon belül is a Hétéves Háborúra (1756-1763) vetették, és egy újabb „grand" stratégiai remekművet alkottak.

EGY MINDENKI ELLEN, MINDENKI EGY ELLEN

A RoP által felvázolt alapszituáció nem is lehetne komplexebb: egyfelől adott Ausztria , Franciaország, Oroszország, Svédország és Szászország félelmetes koalíciója, másfelől pedig Poroszország egy szál komolyabb (de legalább kellőképp távoli, és szárazföldi haderejét nézve súlytalan) szövetségessel (Anglia), meg az aprócska Hannoverrel. Sőt, a még nagyobb felfordulás kedvéért később Portugália és Spanyolország, végül pedig Hollandia is csatlakozik a küzdő felekhez, egyfajta pre-világháború kanócát lobbantra olthatatlan lángra. Ezt a nem sok jóval kecsegtető helyzetet kellene a játékosnak a maga javára fordítani – mivel a szavak ideje rég lejárt, a fegyverek erejével, a legendás porosz katonai diszciplínát segítségül hívva.

Az első pozitívummal mindjárt az elindítást követően szembesülhetünk: habár a RoP egy viszonylag rövid periódusra fókuszál, a fejlesztőknek mégis sikerült 7 teljes hadjáratot belezsúfolni (igaz, ezek mind ugyanazon témát „fényezik" különböző kiindulási helyzetekből). És akkor még nem szóltunk a három oktató kampányról, amelyek –eltérően



Természetesen az utánpótlásra és az időjárására is ügyelni kell egy-egy ütközet elrendelése előtt



■ **Az egyes vezetők tudását, képességeit szerepjátékokat megszégyenítő mennyiségű adat átböngészésével kísérhetjük nyomon. Minden egyes tábornok egyedi különleges képességekkel is bír, melyeket kihasználása, pontosabban helyes kihasználása jelentheti a különbséget a győzelem és a csúfos vereség között – ezért ne sajnáld az időt beosztottaid megismerésére!**

a konkurencia vérszegény próbálkozásaitól – viszonylag jó munkát végeznek, vagyis nemcsak a játék (a látszat ellenére azért annyira nem bonyolult) alapjait mutatják be, hanem ráadásul még élvezetesek is. A veteránok (illetve a kellőképp elszántak) persze alapból átugorják ezeket, és mindjárt a komplett Hétéves Háborút választják képességeik megmérettetésének terepéül. Pedig ez a terep – szerencsére – egyáltalán nem nevezhető könnyűnek: döntő győzelmet (értsd: az ellenség teljes megsemmisítését) szinte lehetetlen kicsikarni. A RoP e téren is hű a történelmi realitásokhoz, miszerint a konkurens Poroszország és Ausztria között utóbbi túlereje ellenére nem voltak olyan nagy különbségek gazdasági és katonai erőforrások téren, hogy bármelyik is térdre kényszeríthette volna a másikat, és inkább csak Frigyes államférfiúi és hadvezéri géniusza (és persze a háborúhoz mindig szükséges jószerencse) jelentette a különbséget. Maradnak tehát a reálisabb, mérsékeltebb célok: azon jelentősebb városok és tartományok (élükön a nyersanyagban gazdag Sziléziával) elfoglalása, amelyek gazdaságunk megerősítésén túl ún. győzelmi pontokkal is gazdagítanak bennünket. Márpedig a győzelmi pont itt a nemzeti morál kovásza, amellyel az e korban épp szárnyait bontogató nacionalizmus tésztáját megfelelően nagyra dagasztva legyőzhetetlen harci pogácsává süthetjük össze amúgy önzőségre nem kevéssé hajlamos alattvalóink szerteszét húzó érdekcsoport-morzsáit.

„NEM ÍROM PENNÁVAL, FEKETE TENTÁVAL…"

Bármilyen típusú győzelemre törjünk is, néhány összetevőre mindenképp szükségünk lesz, ezek: pénz (és pénz és pénz), harctéri egységek és persze anyagi és emberi utánpótlás. Érdekesség, hogy a hadviseléshez szükséges készletek előteremtésén túl a gazdasággal nem kell különösebben foglalkoznunk – hiába, ez deklaráltan egy katonai stratégiai játék, és nem egy gazdasági szimuláció Königlich Preußische Tycoon néven, amiben mellesleg harc is van... Ugyanez igaz a politikára is: mivel a szemben álló koalíciók meglehetősen merev struktúrák, amelyből igazi művészet bármilyen nagyobb darabot is kitörni (értsd: pl. az oroszokat leválasztani osztrák szövetségeseikről), jobban járunk, ha a kihegyezett lúdtollat gubacstinta helyett vérbe mártjuk: diplomáciai üzenetek írogatása helyett egy jól irányzott mozdulattal szúrjuk inkább egyenesen ellenségeink szemüregébe.

Külön dicséretet érdemel a parancsnoki láncolat más alkotásokból teljességgel hiányzó realisztikus megvalósítása is: a RoP-ban a porosz, vagy az osztrák hadsereg főparancsnokaként nagyjából 200 hiteles történelmi személyiség katonai karrierjét egyengethetjük, biztosítva, hogy a csúcsra valóban a legrátermettebb tisztjeink kerüljenek.

A játék grafikája – mondhatni a műfajtól megszokott módon – valószínűleg egyetlen művészeti különdíjat sem fog elhozni a soron következő fesztiválokról, a célnak szentesített eszközként azonban tökéletesen megfelel, és ami a legfontosabb: hosszú távon sem fárasztó a szemnek és az elmének. Összességében a felhasználó interfésszel karöltve leginkább az egy generációval ezelőtti Paradox alkotásokat idézi: ízlésesen színezett sík felületek, amelyek csak a tereptárgyak és egységek terén tesznek némi engedményt a térbeliségnek, funkciógazdag, jól áttekinthető és kezelhető menük. A hanghatások minimalizmusát dúsan ornamentikázott barokk zenék igyekszenek kiegyenlíteni.

A RoP-ba tulajdonképpen egyetlen ponton lehet belekötni, ez pedig a taktikai szint teljes hiánya. A manapság népszerű szériákkal ellentétben ugyanis az ütközetek itt nem 3D-ben élethűen lemodellezett virtuális zászlóaljak poligontájakon való tologatásával dőlnek el, hanem két lábbal a kőkemény ráció talaján állva: statisztikai alapon. A hiányérzet (ha volt egyáltalán) igen hamar tovaszáll, hisz a magasabb egységek megfelelő pozícióba való manőverezése önmagában igen magasra kalibrálja az izzó puskaportól terhes szórakoztató faktort.

Summa summárum: a RoP egy igazi klasszikus, komplex és időigényes stratégiai játék, alapvetően jól behatárolt célközönséggel, azonban a „külsősök" számára is szerethető módon kivitelezve. Ha kizárólag a felpörgetett-ritmusú RTS-ek hoznak lázba, messzire kerüld el. Ha viszont érdekelnek a „mélyrétegelt" alkotások, és mindig is szeretted volna azt a Habsburg-cafka Mária Teréziát móresre tanítani, vagy épp ellenkezőleg, tiroli folklórestet adni a „szánalmas porosz rokokó" stílusban épült berlini Operaházban, akkor ez a te játékod... amely minden egyes nehezen kipengetett Frigyes-ezüstöt sokszorosan meghálál. ■



Friedrich, der Große

Kora talán legnagyobb katonai lángelméje, Poroszország felvirágoztatója, tehetséges zeneszerző, a „filozófus király", Voltaire barátja, egyáltalán: a felvilágosodott abszolutizmus a maga élő valójában – ez volt Frigyes, aki kortársai közül mindenkinél jobban kiérdemelte a „Nagy" jelzőt. Hittétek volna, hogy fiatalon mindent hátrahagyva Angliába akart szökni apja terrorja elől? A kísérlet sikertelenül végződött, Frigyes pedig végignézhette legjobb barátja kivégzését. És hogy számos szonátáját a csatatéren komponálta? Ahol a vérzivatar közben gyakran játszott furulyán, az artisztikus kellemre kevéssé fogékony generálisai megrökönyödésére. Uralkodása vége felé elmagányosodott, csak vadászkopói társasága tudta felvidítani.

576	értékelés
p4 1800 mhz, 1 gb ram, 128 mb vram	
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

Élvezetes „retro" stratégia, épp olyan magas színvonalon, ahogyan azt a régmúlt nagyjai (SSI, SSG, Microprose és társaik) tolták fénykorukban.

joshua **8.5**



Monster Hunter Tri

ALAPOZÓ Ismét szörnyvadászatra csábít a Capcom – nem ez az első invitálás, de a Monster Hunter most mutatkozik be először a Nintendo asztali konzolján. És pont ugyanazokat az erényeket villantja meg, amikért korábban szeretni lehetett.

Fontos állomás ez, mind a Wii, mind a sorozat történetében: a Monster Hunter-széria világéletében a Sony platformjaihoz kötődött, csupán az elmúlt egy-két évben kezdett másfelé kacsintgatni. Hogy mennyire életképes elképzelés egy kőkemény, a fanatikusok igényeit szem előtt tartó akció-szerepjátékot az unatkozó háziasszonyok kedvenc videojátékos platformjára száműzni, több szempontból válaszolható meg. A japán közönség reflexszerűen a pénztárca után kap, ha a Monster Hunter kerül terítékre, a Tri fogadtatása pedig kedvezőnek bizonyult a szigetországban. Több mint egymillió eladott példány után kijelenthetjük, hogy a savpróba eredményesnek bizonyult – de ki tudja, mi történt volna, ha az eredetileg megcélzott PlayStation 3-on köt ki a játék? Valószínűleg grandiózusabb, a rendelkezésre álló technológiát meglovagló, kevesebb gyermekbetegség sújtotta produktumot eredményezett volna. Ugyanakkor azt a tényt, hogy a Monster Hunter számára ez a technikai színvonal kielégítő, az összes idáig kiadott játék igazolta. A célplatformok kapacitása közti különbség elhanyagolható – mi a helyzet a közönséggel? Elvégre ez az abszolút ismeretlen faktor...

MESTERSÉGEM CÍMERE

A háromszáz oldalas, díszkötésű fegyverismertetőket és egyéb becses relikviákat vitrinekben felhalmozó rajongótábornak nem kell a szívéhez kapnia: noha a Monster Hunter Tri tett néhány tétova lépést a felhasználóbarát megközelítés irányába, nem tagadja meg önmagát. Továbbra is az a tartalmas és átgondolt neodarwinista szörnyvadászat, mint korábban volt, csupán a belerázódás könnyebb, ami nagyrészt a szájbarágósabb oktatómódnak köszönhető. A cél és a feladat nagyjából változatlan: kiirtani a Jurassic Park-trilógia komplett állatállományát, a begyűjtött javakkal kereskedni, tábort építeni, új, egyre erősebb és hatékonyabb fegyvereket és páncélzatokat vásárolni. Aki „diabloid" hentelésre számít, nem is feltétlenül kopogtat rossz ajtón, de (hevenyészett) párhuzamost inkább a Phantasy Star Online-nal képez – a Monster Hunter Tri ugyanis tisztességes online és kooperatív multiplayer támogatást is élvez, a játék felépítése pedig bizonyos vonatkozásban a Sega klasszikusát idézi.

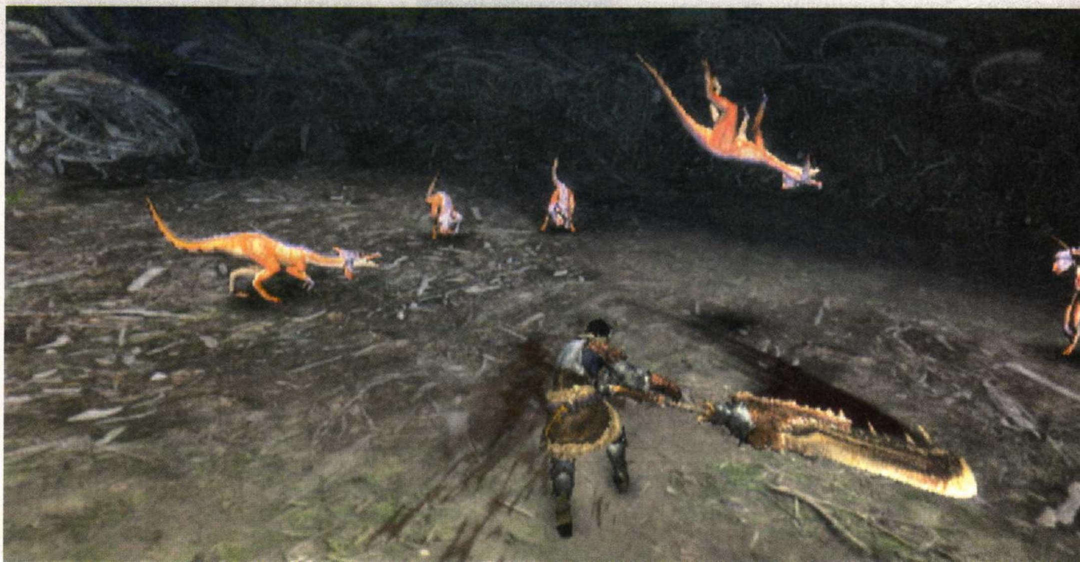
adatlap
kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom**
platform **wii**
megjelenés **ápr. 29.**
multiplayer **2-4**



■ **Noha a kisebb, gyorsabb fegyverekkel is jól lehet szelni, esztétikai okokból a legtöbb online játékos a hatalmas pallosokat erőlteti**

AZ ÖTÖS SZÁMÚ VÁGÓHÍD

Hogy miként teljesít a Monster Hunter a Nintendo konzolján? Erre a kérdésre is kétféle válasz adható – az egyik az, hogy „remekül", a másik pedig ugyanez, csak hozzá kell tenni, hogy „ugyanakkor." Az előbbit a tapasztalatlan újonc – esetleg a PSP-ről átvándorló fanatikus – fogadja el hiteles magyarázatként, utóbbi pedig a parasztvakításra alkalmas előzetes képek által megvezetettek felrázására alkalmas. Szó se róla, a Monster Hunter Tri igen vonzó képet fest: a kezdő helyszínül szolgáló kis halászfalu kidolgozása kellően részletes, a stég deszkáit nyaldosó hullámok, a háttérben horgonyzó hajó és a parányi kunyhók kellemes alaphangulatot teremtenek, ám egy parasztorszägi élsimítás (értsd: a tévé menüjében 50 százalék alá húzott képélesség) azért nem árt az idilli képhez. Ha pedig valakinek a seggnél kivágott nadrágot és a majdnemtanga-alsóneműt viselő falusiak szúrják a szemét, kirohanhat a vadonba, ahol már kissé kevésbé rózsás az összkép, de egy idő után kellően egzotikus helyszínekre is eljuthatunk: bányák sötét









járataiban éppúgy araszolhatunk, mint hólepte jégmezőkön, vagy narancssárga lávával befröcskölt vulkanikus terepeken. Friss élmény, hogy – a széria történetében először – a víz alá is merülhetünk, ahol rögtön kóstolót is kaphatunk belőle (ha korábban már nem vált volna világossá), hogy miért érdemes könnyű páncélzattal nekivágni ennek a manővernek...

A Monster Hunter ugyanis egy reklámcég spotlistáját is megszégyenítően összetett Excel-tábla szerint dolgozik; sasszemmel figyeli az egyes fegyverek és páncélzatok statisztikai mutatóit. A kéttonnás kardokkal és sárkánybiztos páncélzattal felszerelt karakterek általában lomhák, mint egy Tigris tank, de akkorát is sebeznek, míg az atletikus, könnyű vérttel és szalonnázóbicskával felszerelt harcosok dinamikus tempóban, de jóval hosszabb idő alatt belezik ki a velociraptorokat. A páncélok, sisakok, csizmák, kardok, számszeríjak, tőrök és csatabárdok arzenálja egyenesen letaglózó, ráadásul karbantartást is igényelnek; ha nem ügyelünk a fegyver épségére, támadóereje csökkenni fog, a küzdelem pedig hosszabb időt vesz igénybe. (Harc közben a fenőkővel vacakolni ugyanakkor nem egy életbiztosítás...)

Bár a játék gerincét képezi a vadászat, a Monster Hunter Tri nem az öldöklésről, hanem a létfenntartásról és az egyre erősebbé válásról szól. Az aprólékosság nem csupán a fegyver- és páncélkínálatnál mutatkozik meg, hanem a szó szoros értelmében mindenre figyelnünk kell. Gyors példa: az állóképességünket jelző staminacsík feltöltéséhez húst kell szereznünk, amihez le kell ölnünk a kiszemelt állatot, kivágni belőle a húst, nyársra húzni és megsütni (vigyázva, hogy oda ne égjen), és csak ezután lehet elrágcsálni. Fontos megismernünk a környezetet is, ugyanis nem statikus terepen mászkálunk: a szörnyeknek megvan a maguk élőhelye és mozgástere, meg kell figyelnünk a viselkedésüket, végig kell kutatni az összes zegzugos barlangot, fűcsomót, megvizsgálni a folyamatosan növekvő növényzetet, hogy gyógynövényre bukkanjunk, össze kell szednünk a gombákat, be kell gyűjteni a kaptárból a mézet, ásványokat kell kikotornunk a bányában. Rövidre fogva: ahhoz, hogy valamit letehessünk az asztalra, először ki kell vágni a megfelelő fát, utána gyalut építeni, nekiesni a bútorlapnak, összeütni, majd ráborítani a terítőt, és utána kezdhetünk el gondolkodni rajta, hogy mit szeretnénk rátenni. Ja kérem, a fejlődés összetett folyamat, a homo erectus sem a polifónikus csengőhang feltalálásával vált evolúciós állomássá...

Méghogy meteor! A dinoszauruszok kihalását a bőrre, húsra és csontra áhítozó játékosok okozzák!

■ **Az online játék a Phantasy Star Online rendszerét idézi – de azzal szemben ez itt ingyenes!**

NINCS TÖBBÉ MAGÁNY

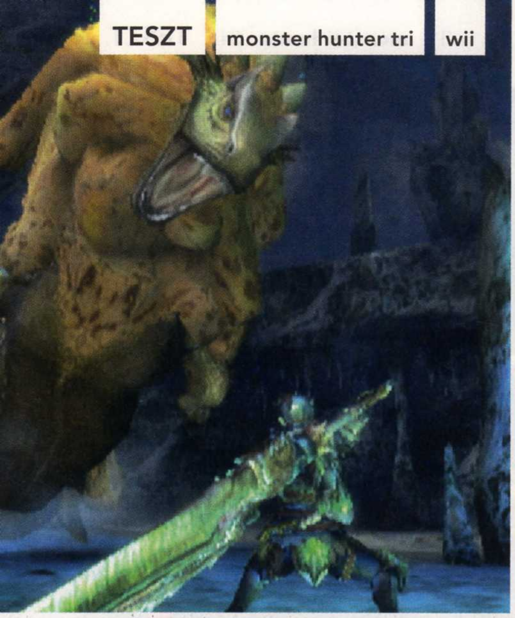
Természetesen nem egy szál tarzangatyában kell kirohannunk a vadonba, és a mészárlás sem koncepciótól mentesen történik; a Monster Hunter Tri ugyanúgy küldetés-alapú szisztéma szerint működik, mint az elődök. Bár lehetőségünk lesz a Free Hunt játékmódban állatokat kínozni, általában missziókat teljesíthetünk – ez lehet egy tárgy megszerzésére irányuló küldetés, vagy egy/több szörny levadászására/elfogására kihegyezett expedíció. Szerencsére a noteszben nyomon követhetjük, hogy milyen missziót vállaltunk el, hogy milyen képességekkel





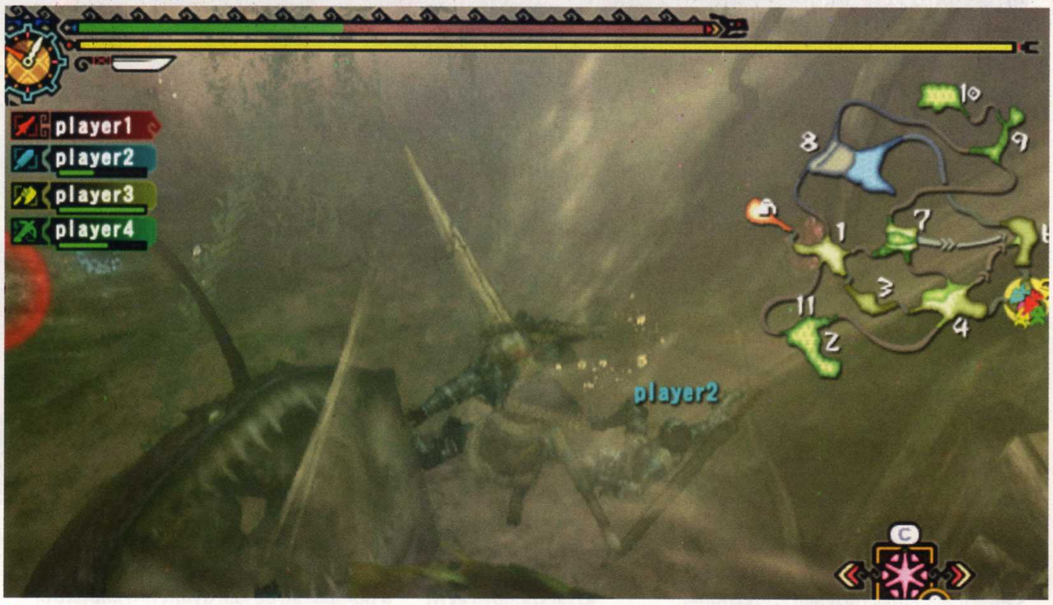
CAMEO A Monster Hunter-univerzum az újabban átjáróházként (lásd még a GoW3-karaktereket) funkcionáló Lost Planet 2-ből is visszaköszön majd, de az igazi csemege a MGS: Peace Walkerben vár; egyrészt feltűnnek majd a Capcom játékában szereplő Felyne-ek, Snake pedig többek között „well-cooked rations"-szel csillapíthatja étvágyát, amit a levadászott állatokból nyerhet ki.











■ **A sorozatban – sőt, bátran mondhatjuk, hogy az egész stílusban – új színt jelentenek a vízalatti küzdelmek. Irányítás szempontjából szerencsére sok változás nincs (főleg Classic kontrollerrel), ráadásul karakterünk is elfogadható sebességgel úszik. A víz alatt élő szörnyek viszont általában hatalmas kihívást jelentenek, tehát érdemes kicsit várni, míg mélyebbre úszunk. Még szerencse, hogy a korallgyűjtős feladatokkal már a játék viszonylag elején is beletekinthetünk e világba...**

bír a főszereplő, hogy milyen tárgykombinációkra nyílik lehetőségünk, hogy miket kell összegereblyéznünk a fegyverek fejlesztéséhez. Nem csupán a saját, de az ellenfelek tulajdonságait is innen bogarászhatjuk ki – később, amikor már nagyvadra támadunk, nem árt alaposan elmélyedni benne, hogy az adott küzdelemhez a megfelelő eszközöket választhassuk ki, és ne essünk neki rugósbicskával egy pachycephalosaurusnak.

A karakter combosodásával vállalhatunk el egyre keményebb küldetéseket – kezdetben csak növényevőket mészárolhatunk, és el kell telnie úgy száz-százhúsz órának, hogy eljuthassunk a főellenfélhez. A játék azonban még ekkor sem ér véget; egyrészt a megszerezhető tárgyak és a teljesíthető küldetések száma a végtelenhez közelít, másfelől az online csapatjáték legalább olyan (ha nem még inkább) fontos része a Monster Hunternek, mint a magányos kalandozás. Japán játékról lévén szó, nem kell MMO-méretű hadseregekre számítani. A kooperatív játék egyszerre négy játékos jelenlétét engedélyezi, a karakterek közti összhang pedig mindennél fontosabb szerepet kap; a keményebb küldetéseknek inkább csak jól összeszokott csapattal érdemes nekivágni. A missziók felépítése is ennek megfelelően alakul: míg a legnehezebb megbízások bonyolultsága offline játékmódban maximum öt csillagos lehet, addig ez multiplayerben csupán hármat ér – a képzett harcostársakkal fokozott túlerővel szemben is helyt kell állnunk. Noha sírás és fogcsikorgatás így is garantált – egy küldetés elbukásához háromszor kell meghalnunk, vagy az arra kiszabott, durván háromnegyed órás időnek kell eltelnie eredménytelenül –, szerencsére a tagolás némileg enyhíti a kínokat. Ha az XP-t helyettesítő Hunter Rankunk túl alacsony, nem kell attól tartanunk, hogy négy vérprofi harcos együttműködését megkövetelő szörnyekkel akad össze a bajszunk – az Elite Questek a 31-es szint után válnak elérhetővé. Természetesen minél magasabb szintű küldetéseket vállalunk el, annál gazdagabb lesz a teljesítésük után hozzánk vágott jutalom: online játékot játszva ráadásul még ez is tovább hatványozódik.



Főzőcske, de okosan

Nem csupán a vadászattal fejleszthető képességeinkre, de a táplálkozásra is figyelnünk kell, ha eredményes harcosokká akarunk válni; a főzésnél a megfelelő összetevők kiválasztásával és megfelelő elkészítési módszerrel érhetünk el új képességeket és válhatunk egyre erősebbé – minden tápláléktípus másmás tulajdonságunkra gyakorol jótékony hatást.

Monsterek, másképp

A Monster Hunter-széria idáig kilenc epizódot ért meg, három különböző platformon. Közismert, hogy a Capcom addig üti a vasat, amíg meleg, a Monster Hunter pedig tűzforró alapanyag. Mi várható a jövőben?



MONSTER HUNTER FRONTIER (X360)
A PC-s verzió már 2007-ben megjelent – egyébként új fegyverekre és szörnyekre, 999-ig felpiszkált Hunter Rank-re és masszív online támogatásra számíthatunk.



MONSTER HUNTER FREEDOM 3 (PSP)
A finomított kooperatív játék, új bejárható régiók, kipofozott Felyne Comrade System – a japán kiadást év végére saccolhatjuk.



MONSTER HUNTER DIARY (PSP)
Alternatív mellékszál, amely a felyne-ek üdvöskéjét, Airut helyezi a játék középpontjába – meglepő körítéssel...





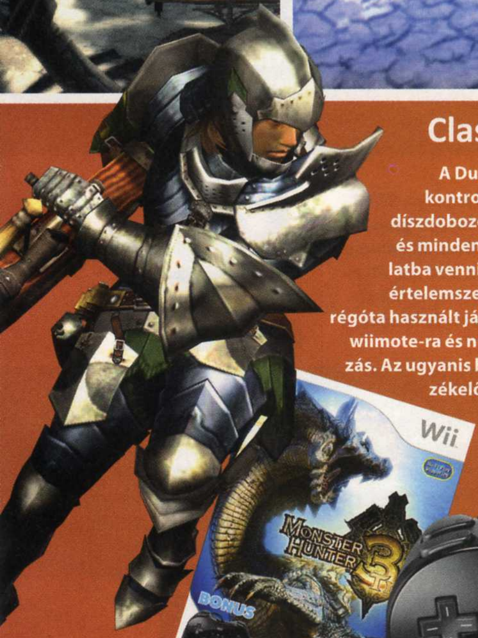
■ **Ugyan otthonunkat nem lehet teljesen szabadon átrendezni, de amíg egy pelenkás disznó lakik benne, ez cseppet sem zavaró**





Classic kontroller

A DualShock 2-re emlékeztető kontrollert a Monster Hunter Tri díszdobozos kiadása is tartalmazza, és mindenképpen érdemes használatba venni; ez az irányítási metódus értelemszerűen jobban illeszkedik a régóta használt játékmechanikához, mint a wiimote-ra és nuncsakura építő kalandozás. Az ugyanis balga módon a mozgásérzékelős funkciókat is használja, a csaták hevében pedig roppant kényelmetlen kontrollert rázogatni...





BÖRLESZK

Nem lehet szó nélkül elmenni néhány gyermekbetegség mellett, amelyek részben a régi vérvonal örökségéből fakadnak. Ezek nem kifejezetten a mechanikából eredeztethetők, az kellően alapos, ellenben a prezentáció és a játszhatóság nincs a helyzet magaslatán. A díszdobozos kiadáshoz csomagolt Classic Controllerrel a helyzet még úgy-ahogy az uralmunk alatt tartható, ám még ennek ellenére is bántó tud lenni néhány apróság. A fordulás és a hirtelen irányváltás eléggé lomha – ez a realizmusnak jót tesz, a játszhatóságnak kevésbé. Az elindulás lendülete túl nagy, nem tudunk finoman araszolni; ez különösen akkor idegesítő, ha szeretnénk felvenni valamit, és közelebb lépnénk, ám a kérdőjel-ikon csak egy pillanatra villan fel, és máris továbbléptünk az ideális pozícióból.

A kezelés egyébként is olyan avíttnak hat, mintha a Capcom programozói az elmúlt öt-tíz évet egy atombunkerben töltötték volna – kézenfekvő gombkiosztásról a Monster Hunter Tri maximum a platóni ideatan tanulmányozásakor hallott. A zseniális játéktervezők valamelyike az Y gombhoz társította a tárgyhasználatot, ami alapértelmezés szerint a fegyver elrakására/elővételére szolgál – nem segítette elő a kezeléssel való megbarátkozást, amikor két raptort akartam keresztülszúrni, és végignézhettem, ahogy a főhősöm nekiáll egy megejtő méretű húsdarabot grillezni a tábortűz fölött (ugyanis épp a barbecuesütés volt társítva a gyorsgombhoz). Ehhez hozzájön a távolsági fegyverek borzalmas kezelhetősége (inkább kezelhetetlensége), ami nem csak nekem tűnt fel, más fórumokon is átkozódtak miatta. Egyes fanatikusok szerint ez a széria esetében teljesen megszokott, de mivel az aztékok is a hagyományokra hivatkozva verték szét szűzlányok fejét a piramisok tetején, ezt az érvet, azt hiszem, semmisnek tekinthetjük.

BAJNOKOK REGGELIJE

Ha a kissé személytelen prezentáción és az idővel borzalmasan monotonná váló játékmeneten túltesszük magunkat – vagy éppen olyan stílusjegynek tekintjük, ami a sorozat sajátja –, a Monster Hunter Tri különösebb szívbaj nélkül említhető a korábbi részekkel egy lapon. A vaskos online komponens, a döbbenetes tartalom, a százszámra fellelhető küldetések és a bebarangolható világ mérete páratlan szavatosságot garantál: még egyedül játszva is fennáll a veszélye annak, hogy sosem fogjuk száz százalékig meg- és kiismerni a játékot, a többszereplős móka pedig mindezt képes négyzetre emelni. Tisztességes iparosmunka – a kifejezés minden negatív konnotációja nélkül –; a makacs beidegződéseihez ragaszkodik, de ennek ellenére képes azt nyújtani, amit a célközönsége elvár tőle. ■

576 értékelés

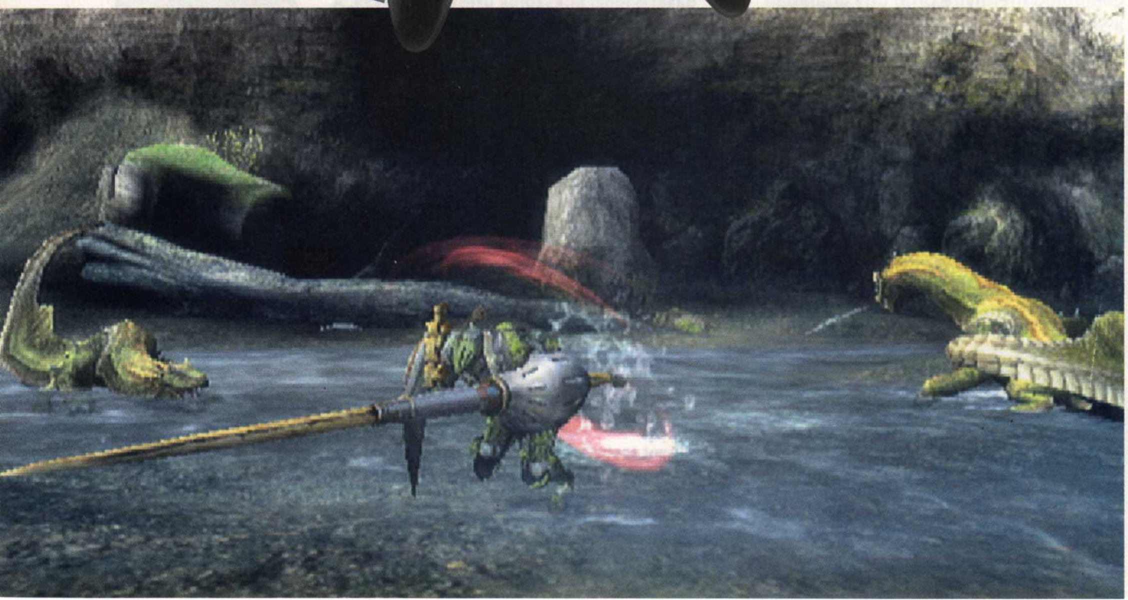
480p dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Bár nem haladta meg önmagát, idegenben is képes megfelelni a vele szemben támasztott elvárásoknak.

tyler **7.5**









Super Street Fighter IV

kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom**
platform **ps3, x360**
megjelenés **ápr. 30.**
multiplayer **2**

ALAPOZÓ Visszatérnek a kilencvenes évek és a Street Fighter megkezdi a burjánzását. Igaz, visszafogottabban, a Super jelzésű a második és egyben a legutolsó kiadása az SF4-nek.

A ki megélte anno a Street Fighter 2-korszakot, annak bizonyára nem meglepő a Super előtaggal ellátott új SF megjelenése. Sőt, számára valószínűleg az okoz fejtörést, hogy hol vannak a Hyper, a Turbo, az Alpha, a Championship Edition és más fantázianevű verziók, amit gyakorlatilag kötelező gyakorlatként várt el a verekedős játékait mindig nagy lelkesedéssel tenyésztő Capcomtól. Nos, A SSF4 az egyetlen és utolsó kibővített Street Fighter 4, és szerencsére pont olyan, mintha már az ötödik-hatodik változat lenne: minden téren jobb lett, minden téren többet tud elődjénél.

LENN A TÉREN

A Street Fighter 4, és ez vitathatatlan, bombaformában tért vissza megannyi esztendő távollét után. Nem csak a fantasztikus látványvilág és a sorozatban elsőként jelen levő online játéklehetőség miatt, hanem azért is, mert a játékmenetet sikerült eltalálniuk. Ugyan a SF3-ak eszelős összetettségét, a tényleg csak a megszállottak számára kitanulható rendszereket elhagyták, de félreértés ne essék: a gyakorlat itt is sokkal többet számít, mint rengeteg másik verekedős programban. Akik a megjelenés óta a neten élnek és maximumra gyúrták magukat valamelyik túltápolt versenyzőből (igen, Sagatra gondolunk), azokat megverni gyakorlatilag egyszerű halandónak nem lehet.

Ez oly sokat a szuper verzióval sem változott, hisz a profizmus és a gyakorlat továbbra is elengedhetetlen kellékei a győztes csatáknak. Azonban a játék online opciói a lehető legjobb irányba változtak, mert végre pontosan tudhatod, hogy milyen jó az ellenfeled. És bár a tíz régi-új karakter sokkal méretesebbnek tűnő újításnak tűnhet (és az is persze), ez számomra ez sokkal értékesebb ajándék volt. A rendszer a következő: egyetlen szint helyett kettő méri a játékosok online teljesítményét – a Player pont akár csökkenhet is, és a játékos általános tudását méri, a Battle pont pedig csak adott karakterre vonatkozik (és ez nem csökkenhet). Így aztán mindig képben leszel, hogy ellenfeled mennyire profi úgy általában a Street Fighter 4 működésével, mind a kiválasztott karakter egyedi finomságaival kapcsolatban.



Dhalshim továbbra is a karkötő-gyártók kedvence



ADON
EDDIGI JÁTÉKAI: SF, SF Alpha 1-2-3
A leghülyébb frizurájú SF-karakter a thaiföldi Muay Thai harci stílus ismerője. Ragadozó macskákról elnevezetett támadásai rendkívül gyorsak, és ő az egyetlen karakter, akinek speciális mozgását (az SFA3-ban) egyetlen gombnyomással lehetett aktiválni.



CODY
E.J.: FF, FF Revenge, FF Streetwise, SFA 3
A Final Fight-széria egyik főszereplője a sittről tör ki, hogy unalmát elűzendő harcoljon egy kicsit. Utcai harcosként nőtt fel, utcai harcos most is, ráadásul gyökereit felidézendő különféle eszközöket is felhasznál a küzdelemben.



DEEJAY
EDDIGI JÁTÉKAI: Super SF2, SF Alpha 3
Deejay azért lóg ki a többiek közül, mert egy amerikai designer tervezte. A zenemániás kickboxosról kevesen tudják, hogy – a SF rajzfilmsorozat szerint – a Microsoftnál dolgozott programozóként; a mai konzolháborús időkre ezt a Capcom törölte életrajzából.



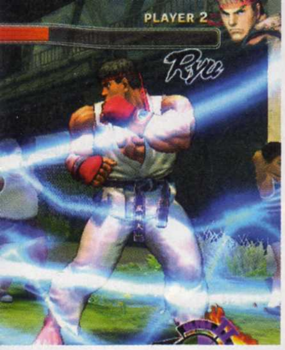
DUDLEY
EDDIGI JÁTÉKAI: SF3, SF3 2nd, SF3 3rd
Az excentrikus brit arisztokrata boxoló személyiségét egy igazi fickóról, Chris Eubankról mintázták, de különleges támadásai is igazi bokszolók ütéseit mintázza. A bajnokságba azért száll be, hogy új virágokat találjon a világ körül…



GUY
EDDIGI JÁTÉKAI: Final Fight 1-3, FF Revenge, FF Streetwise, SF Alpha 2-3, Namco x Capcom
A neve igazából Gai, hisz egy japán nindzsáról van szó, a fikció által szült Bushin Ryo Ninjutsu alkalmazójáról. Semmi extrém vagy kiemelkedő nincs benne, talán épp ezért népszerű ennyire.



HAKAN
EDDIGI JÁTÉKAI: – (új SF-karakter)
Hallottál már a Yagli Gures nevű török harcművészetről? Mi sem. És Hakan megismerése után nem is akarunk. Merthogy ez a birkózás egy olyan válfaja, amiben a versenyzők olajjal bekent testtel vesznek részt. Igaz, a frizuráját (igen, az a kék a haja) ez sem magyarázza…









HAWK

EDDIGI JÁTÉKAI: SF2, SF Alpha 3

Hawk El Fuerte legfőbb ellensége, a villámláb indián harci stílus avatott ismerője. Teljes neve Thunder Hawk (bár sokáig Geronimo néven futott, ezt végül Amerikában sértőnek érezték, így született klisés neve), és a közepes erősségű karakterek közé tartozik.

IBUKI

E. J: SF3, SF3 2nd, SF3 3rd, Gem Fighter Mini Mix

Az eredeti SF-ben szereplő Geki lánya, aki egy nindzsafaluban él. A nindzsa technikákat, a harcot szereti, de mivel fiatal, bulizós csajról van szó, bármikor kapható egy kis flörtölésre és kihívó ruhák nagy tételben való felvásárlására.





JURI

EDDIGI JÁTÉKAI: – (új SF-karakter)

Juri egy dolog miatt került bele a játékba: a koreai rajongók addig-addig zaklatták a Capcomot, hogy az készítsen egy koreai harcost, míg a cég kötélnek állt. És bár a taekwondohoz remekül ért, egy velejéig romlott – ámbár igen szexi – hölgyről van szó.

MAKOTO

EDDIGI JÁTÉKAI: SF3 3rd

Ne tévesszen meg, hogy egy fiatal srácra hasonlít, Makoto lány – méghozzá a Rindo-kan stílusú karate avatott mestere. Szakavatott irányítása nem egyszerű, de ha sikerül kitanulni, elképesztően erős karakter válhat belőle. Más szavakkal: tipikus SF3-karakter…







Online bajnokság

Az Endless Mode nevű opció segítségével nyolcfős bajnokságokat vívhatunk. Ez a játékmód remekül hozza a játéktermek és a bulik „a győztest kihívom" hangulatát, hisz lényegében arról van szó, hogy nyolcan vannak a lobbiban, és az éppen zajló küzdelem győztesét lehet kihívni. Aki épp nem harcol, az nézi az aktuális meccset, és persze beszélgethet is a többiekkel. Szerencsére lehet limitálni a résztvevők számát, így nem kell csacsogós kedvű német társaság megjelenésére (vagy a spanyol inkvizícióra) számítani.

A remek szórakozást nyújtó Endless módról külön olvashatsz, e mellett továbbra is van Ranked lehetőség a klasszikus viadalokra, illetve a Team Battle, ahol két, akár négy-négy főből álló csapat eshet egymásnak, és természetesen az győz, aki a végére életben marad (a játékosok sorrendjét előre meg kell szabni).

KÖRBEVESZNEK JÓBARÁTOK

Említettem a tíz SF4-újonc karaktert, akik azért mindenképpen a Super verzió leglényegibb részét jelentik. A három leány és a hét fickó (múltjukról, megalkotásukról külön is olvashatsz) mind-mind teljesen egyedi stílusban küzd, sem egymás, sem a korábbi 25 karakter mozgását nem ismétlik, ami már önmagában is igen durva eredmény. Csak két igazi újonc van, a gonosz taekwondo-műveletekkel és szexuális túlfűtöttséggel támadó Juri és a megdöbbentően elvont, a török olajbirkózást gyakorló Hakan – maradjunk annyiban, hogy előbbi a hormonálisan túlfűtött férfiak első választása lesz, utóbbi pedig maximum a perverzeké.

Az új karakterek alaposan az offenzív játék felé billentik el a mérleg nyelvét: legtöbbjük villámgyors és nagyon erős, tehát visszafogottan nem érdemes velük játszani. Ez, kombinálva azzal a változással, hogy a sérülések nyomán előhívható Ultra-támadások erejét szinte megfelezték, sokkal vadabb, sokkal kevésbé óvatos összecsapásokat eredményez. Szerencsére ezúttal minden karakter az első pillanattól fogva elérhető, csak az extrákért (medálok, ikonok, gúnyolódások, alternatív ruha-színek) kell játszani – de az kellemes meglepetés, hogy minden játékmódban megnyílnak ezek, nem kell az arcade-módot végigszenvedni mindenkivel.

A régi karakterek amúgy kicsit átalakultak: azon túl, hogy a fizetős, letölthető ruhák immár alapból a korongon vannak (nem kell aggódni, jön mindenkinek egy újabb digitális ruhatár-bővítés; jó pénzért persze…), mindenkin alakítottak kicsit. Rengeteg kombó, támadás erejét vagy sebességét lecsökkentették, néhányét megnövelték, mégpedig a megvívott több millió online viadal tapasztalataira, no meg a profi játékosok megfigyeléseire építve. Az eredmény: kicsit kiegyensúlyozottabb karakterek, az óriási Sagat-erőfölény például eltűnt; olyannyira, hogy a megvívott közel 60 meccs alatt csak eggyel találkoztunk.

HORDÓK ÉS SPORTKOCSIK

Mi van még a lemezen? Öt új pálya, ami mondjuk nem tesz oly sokat hozzá a játékmenethez, illetve egy moziterem, ahol saját elmentett visszajátszásainkat nézhetjük vissza – illetve ismerőseink, vagy a toplistákon tanyázók mozijait. Utóbbi elméletileg a tanulást szolgálja, gyakorlatilag pedig arra jó, hogy rájöjjünk, mennyire mesze vagyunk az élmezőnytől. Plusz, a korai részek, illetve a régi mellékszálat hangulatát megidézendő, kapunk egy sportkocsiszétverő és egy hordózúzó minijátékot. Pár alkalommal vicces, de azért inkább nem ezzel töltöttem az időmet.

Jobb csomag, mint az elődje, de csak az új karakterek, kisebb-nagyobb javítások miatt nem tudok neki több pontot adni. Merthogy gyakorlatilag csak több lett, de néhány apróságot leszámítva jobb nem. Igaz, DLC-nek tényleg túl nagy lett volna, és ha esetleg kimaradt az alapjáték, ez tökéletes pont a belépéshez. Csak vigyázz, mert az online arénában senki nincs tekintettel a zöldfülűekre… ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Az SF4-et nem kedvelőket tuti nem fogja meggyőzni, de az „alapjáték" kedvelőinek csaknem kihagyhatatlan csomag, és ezt kedvező ára csak még vonzóbbá teszi.

grath **8.5**



LOST PLANET 2

ALAPOZÓ Visszatérünk a jégbolygóra – ami az első kaland óta (és annak következtében) felolvadt, sokkal változatosabb tájat kínálva az öldöklésre.

Gondolom sokan emlékeztek a Capcom 2007 elején megjelent akciójátékára, a Lost Planetre. A szinte semmiből előbukkant programnak voltak ugyan hibái, de mint egy új sorozat első része nagyszerűen szerepelt. A Lost Planet gigantikus volt, gyönyörű, akciódús és változatos – mindamellett még a története is jól sikerült. Mindez együtt egy új univerzum megszületéséhez vezetett, egy olyanéhoz, amely folyatás után kiáltott.

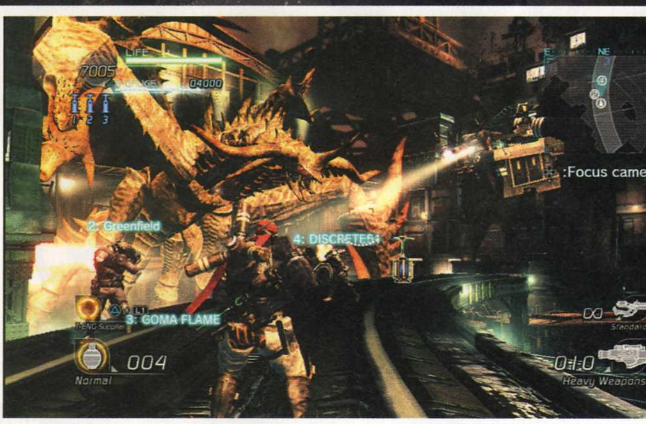
Több mint három év után a folytatás végre megérkezett. A készítők ígérete szerint egy igencsak más, játékmenetében teljes egészében átalakult játékkal találkozhatnak azok, akik imádták az elsőt, és tűkön ülve várták a második részt. Mindenki tudja, hogy a játékipar az ígéretekről szól, amik általában nem, vagy csak félig válnak valóra. A Lost Planet 2-azon kevés programok egyike, amely beváltotta ígéreteit. Más lett, nagyon más…

ELVESZETT PLANÉTA

A Lost Planet első része a jégkorszakban ragadt univerzumról, az akcióról szólt. Gördülékeny és folytonos volt, egy egységes, jól megtervezett kaland. Az új epizód azonban megváltozott. Elveszett a történetmesélés, megszűnt a folytonosság, hiányzik az érzés, hogy küzdök valamiért, hogy el szeretnék jutni valahová. Mindezek mellett megmaradt az akció, amiből ezerszer több jut minden percre, ám mindez képtelen kárpótolni az elveszett dolgokért.

Meg merem kockáztatni, hogy a Lost Planet 2 egy rossz játék. Igen rossz, mert az új koncepció egyszerűen nem működik. A Capcom fejébe vette, hogy elkészíti minden idők leglátványosabb akcióorgiáját megspékelve egy olyan többszereplős kooperatív élménnyel amilyenre – reményeik szerint – nem volt még példa. A négy fő számára is lehetőséget nyújtó egyjátékos mód kiegyensúlyozása még a Halo 3-at készítő Bungie-nak sem sikerült tökéletesen éppen ezért azon önmagában nem csodálkoztam, hogy a Capcomnak is beletört a bicskája a feladatba.

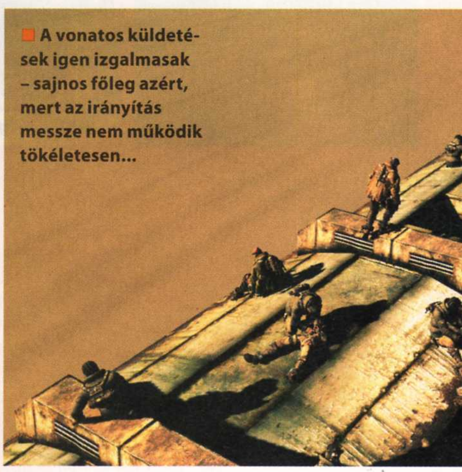
A kooperatív játékmódokat szinte mindig imádjuk, a Lost Planet 2 esetében azonban szinte semmi élvezetet nem okoz. Hogy miért? A válasz egyszerű: a LP2-ben a fejezeteket alfejezetekre bontották, amik egymás után fűzött arénákat jelentenek. Ezek a területek azonban kicsik, nagy részük rossz esetben is 10-20 perc alatt végigjátszható, így nem tudunk belemelegedni a harcokba, nincs meg az-az érzés, hogy valamin átverekedtük magunkat. Sokszor ugyanazt a területet többször is használták a pályatervezők, pedig először sem nyújtottak felejthetetlen élményt. Jó példa erre a második aréna, ahol először ki kell nyírni egy halom ellenfelet a fél perc alatt bejárható „pályán”, majd ha ennek vége, meg kell védeni ugyanezen a helyszínen az elfoglalt izéket (hogy pontosan mik is ezek, és miért olyan fontosak, az nem derül ki). Ekkor az aréna minden zugából előpattan



adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **máj. 11.**
multiplayer **2-16**





A vonatos küldetések igen izgalmasak – sajnos főleg azért, mert az irányítás messze nem működik tökéletesen...





A datapostok aktiválható újjászületési helyszínként funkcionálni



még 30-40 ellenfél, akik ellen mindennemű stratégia nélkül kell újra felvenni a kesztyűt! Olyan az egész, mintha egy régi Battlefield vagy egy Unreal Tournament alibiből összeollózott egyjátékos porciójával játszanánk, nem pedig egy sztorira felfűzött, megtervezett játékkal.

Ha elérünk egy adott szint végére, akkor elindul egy visszaszámláló („a pályának vége, 10… 9… 8…"), majd töltés után az értékelő képernyőn megnézhetjük statisztikáinkat, és az újabb rangjelzés birtokában nekiindulhatunk a következő arénának. Mindezzel talán nem lenne baj, ha a küzdőterek változatos kihívásokkal lennének tele, ha legalább néha gondolkodnunk kellene, ha összehangoltan, okosan kéne földbe tiporni az ellenünk vonuló hatalmas lépegetőket, vagy a gigantikus főellenségeket… de ilyen jellemzőknek írmagjával sem találkozhatunk.

Mesterséges intelligencia ugyanis nincs, és ha van, akkor is hibásan működik. Az új környezet nem a nagy, nyílt terekre helyezi a hangsúlyt, mint elődje, hanem szűk folyosókra, apró arénákra. Ezért aztán az előző részből örökített nagyobb lények vagy mechák kényelmetlenül érzik magukat a legtöbb helyszínen. A szerencsétlen pályatervezésnek köszönhetően a fent említett ellenfelek az esetek többségében (!) beragadnak egy faágba, egy kőbe, így játszi könnyedséggel irtjuk ki azokat. A többi ellenfél általában csak akkor vesz észre, ha megszólal a riasztó, vagy rálövünk egy sorozatot – nem egyszer, nem kétszer fordult elő, hogy az ellenfelet barátnak hittem, és ezért nem lőttem rá, így végül csak a minitérképen látható ikonról esett le, hogy ő is gonosz. A saját társainkat kommandírozó AI (négyen leszünk egy csapatban; ha nem online barátok, akkor gép által irányítottak) önmagában szinte semmire sem jó, néha teszi a dolgát és lő minden irányba, néha pedig bután áll, majd a maximális szinten levő életerőm ellenére nekiáll gyógyítani.

Komolyan mondom, hogy a játék tizenegykét órája során egyetlen küzdelem után sem éreztem a győzelem jóleső érzését és inkább a „na jó, ezt is lelőttük, menjünk tovább, hátha valami király animáció jön" hozzáállással rohantam a következő állomásig. Furcsa és megmagyarázhatatlan dolog ez, hiszen az előző részben rengeteget kellett küzdeni, sokszor órákra le lehetett ragadni egy-egy durvább résznél, itt meg az ember csak megy, néha meghal és ezt követően azonnal újjászületik, majd ezután, ha kicsit óvatosabban is, de minden tét nélkül vág újra neki az ütközetnek. Nem beszélve arról, hogy valami érthetetlen okból kifolyólag a játék irányíthatóságát sem sikerült tökéletesen kiviteleznie a készítőknek. A mágneses csáklyát ugrás közben nem lehet kilőni, így rengeteg vetődés a mélybe vezetett. Oké, én vagyok a hülye: ha nem lehet, akkor miért ugrálok feleslegesen. Ennél már sokkal komolyabb és ráadásul megmagyarázhatatlan probléma a körülményes fegyverváltás volt, ami elvileg egyetlen gomb lenyomásával működne. Igen ám, de néha ez vagy egyáltalán nem, vagy csak a fegyverváltó gomb többszöri lenyomása után történik meg, ami roppant idegesítő akkor, amikor a hátunkon lévő

Csapatjáték!

A készítők a Lost Planet 2-t egyértelműen csapatalapúra tervezték, ami már az egyjátékos módon is átüt, de igazán nagy élményt csak multiban nyújt. A játékmódok közül egyértelműen a Post Grab a legjobb. A datapostok elfoglalása és megtartása ugyanis megannyi lehetőséggel és stratégiával bír! Itt vesszük igazán hasznát az arzenálnak, a pajzsoknak, az extra páncélzatnak, a lépegetőknek és a gyógyítás lehetőségének. Öröm az örömben, hogy a szerverek egyelőre nagyon lagosak, de mire ezeket a sorokat olvassátok, a Capcom talán már orvosolta is ezeket a problémákat!











■ A Capcom hű maradt eredeti ígéretéhez, és támogatják az osztott képernyős játékot. Kicsit meglepő, hogy nem rendesen, egy fél képernyőn kapja meg a két játékos a látnivalókat, hanem két apró, bő fekete keret által határolt miniképen láthatjuk az eseményeket – gyakorlatilag, mintha mindenkinek egy külön SD tévéje lenne (SD-tévén gyakorlatilag használhatatlan a funkció...)





rakétavetőt nem tudjuk hirtelen a kezünkbe kapni és a velünk farkasszemet néző mech csak azért öl meg minket, mert a játék nem fogta fel, hogy azért nyomogatjuk bőszen a gombot, mert szeretnénk lecserélni a kezünkben tartott shotgunt…

Nem is értjük, hogy a Capcom hogy gondolta ezt! A LP2 olyan, mintha egy kezdő csapat alkotta volna.

NAGYSZERŰ JÁTÉKELEMEK

Komolyan mondom, még életemben nem találkoztam ilyen játékkal! Ha ugyanis a Lost Planet 2 játékelemeit, fegyvereit és arzenálját külön-külön nézzük, akkor azt kell mondanom, a japán fejlesztők zseniálisat alkottak. A fegyverek sokszínűek és jól használhatóak. A shotgun végre tényleg üt, a mesterlövész-puska zoomolva és anélkül is használható, a lépegetők változatosak és kitűnően manőverezhetők. Mindezekhez társul az előző részből átvett T-energia rendszere (ha valakit lelövünk, kihullik belőle a narancssárga, hőenergiát adó trutyi), aminek felhasználási metódusa némileg átalakult. Az első részben ez arra szolgált, hogy a rideg környezetben ne fagyjunk meg, itt viszont az életerő utánpótlásra, ládák kinyitására (?), illetve társaink felgyógyítására is szolgál.

A gyógyító funkció mellé fantasztikus kiegészítő a felvehető hatalmas pajzs, amit magunk elé tartva nem csak nekünk, hanem még két társunk számára fedezéket nyújt. E mögül simán gyógyíthatjuk a többi bajtársunkat akik „gondtalanul" zúzhatják le a robosztusabb ellenfeleket. Mindezek mellett természetesen megmaradt a jól bevált csáklya, amivel felkapaszkodhatunk az épületekre, így akár több oldalról is könnyedén bekeríthetjük az ellent.

Ha valakinek mindez nem lenne elég, az megkapja még a fejlődés lehetőségét is. Az egy-, illetve többjátékos módban szerzett tapasztalati pontok szintlépéshez vezetnek, amik különböző tulajdonságok növekedésével járnak. A készítők itt sem fogták vissza magukat, így megszámlálhatatlan óra során a 99. szintig is felfejlődhetünk. Ezen dolgok mellett az ellenfelekből kiesett ládákat kreditekre válthatjuk, amikből különböző design-elemeket vásárolhatunk karaktereink díszítése céljából.

MEGHALTÁL? KEZDD ELÖRŐL!

A töredezett játékmenet és buta AI ellenére az egyjátékos mód elviselhető is lehetne. Minden előzetes várakozásomat félretéve megpróbáltam a Lost Planetet egy meches Left 4 Deadként kezelni; és így már nem volt olyan rossz a helyzet. Sőt, volt olyan pillanat, amikor kifejezetten élveztem az agyatlan arénaharcokat egészen addig, amíg meg nem haltam (addig lehet újjáé-



■ A játék első öt fejezetében öt, főként öltözködésében eltérő hókalóz törzstagjaként fogunk játszani. A ruházat és a design mellett fontos, hogy mindenki más régióban lakik, így igen változatos tájakon fogunk játszani. A hatodik fejezet eseményeiről a kiadó kérésére most nem írhatunk...







■ A multiplayer utánérzést az is fokozza, hogy a sztoriban is random játékosneveket látunk a gép által irányított társaink feje felett. Ezeket teljesen véletlenszerűen választja a játék, és egy betöltött állás után újra kioszt mellénk néhány „játékost". Nem tudjuk, hogy mi volt ezzel a Capcom szándéka, de ez a beleélést finoman szólva sem segíti elő...

ledni, amíg el nem fogynak a gyilkolással és datapostok felállításával szerzett pontjaink)! Ekkor ugyanis kénytelenek leszünk az egész fejezetet újra kezdeni függetlenül attól, hogy négy-öt arénán már sikeresen túljutottunk! Elképesztő, hogy 2010-ben egy játékban nincsenek ellenőrzőpontok, hogy akár egy másfél órás folyamatot kell újrajátszani. Ez még abban az esetben is frusztráló lenne, ha az egyjátékos mód amúgy jó lenne, így azonban a játékosok nagy része egy-két fűbeharapás után a kukába dobja az egészet vagy felhagy az egyjátékos móddal és kizárólag multiban folytatja tovább küzdelmet! Hál'istennek „ennyire" meghalni azért nem olyan könnyű, mivel egy kis odafigyeléssel mindig találunk – amúgy újjáéledési pontokként is szolgáló – datapostokat, és ha lassan, megfontoltan haladunk előre, akkor az ellenfelek sem nyújtanak nagy kihívást.

TITÁNOK HARCA

A sok bosszantó hiba mellett el kell ismerni, hogy a Lost Planet 2 gyönyörű lett. Az öt különböző hókalóz törzs epizódjai homlokegyenest eltérnek egymástól: a dzsungeles első fejezetet követő, a Metal Gear Solidra emlékeztető vízi-állomás, vagy a sivatagos környezet, vagy az óriási vonat mindig más és más hangulatot varázsol a TV képernyőjére. A világ ugyan soha nem tűnik élőnek, lakottnak, de az ellenfelek száma sokszor durvább, mint a Serious Sam legelvetemültebb pályáin, a főellenfelek pedig elképesztően óriásiak! Irgalmatlanul nagy kreatúrákkal kell felvenni a harcot – a második nagyobb ellenfelet például fél órán keresztül kellett lőni, amíg kimúlt (igaz, az első percek izgalma után eléggé leült a hangulat). Ott akkor azt hittem, hogy nagyobbal nem találkozom majd, ám mint kiderült, az még csak a kezdet volt!

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH A MECHBEN

Nem értem a Capcomot. Nem értem, hogy miként lehetett egy hangulatos, sztorivezérelt játékból skirmish-pályák lazán összefűzött láncát létrehozni. Nem értem, hogy miként lehetett ennyire agyatlan társakat és ellenfeleket alkotni, ennyire ritka mentési lehetőségekkel, rosszul felhasznált remek ötletekkel. Valahol, valamikor papíron lehet, hogy jól hangzott, de élőben mindez hatalmas csalódás.



A pályák tehát változatosak, gyönyörűek, jól textúrázottak. Az átvezető mozik hihetetlen minőségű mesterművek (pedig a játék motorjával készültek), a környezet sok helyen rombolható, a lények megvalósítása pedig egyedi és hangulatos, függetlenül attól, hogy nagy részük az első részből köszön vissza!

Kötve hiszem, hogy idén bármelyik játék nagyobb csalódást fog okozni, mint a Lost Planet 2. Az első rész nagyszerű debüt volt, a második pedig csak egy gyenge, félresikerült folyatás lett! A döbbenetes képi világ mellé egy gyenge mesterséges intelligenciával ellátott, apró darabokra szaggatott arénaharc lett, amin még a négyfős kooperatív játékmód sem volt képes segíteni. A Lost Planet 2 jó példája a nagyszerű játékelemek hibás felhasználásának. Ha valaki vette volna a fáradtságot és fél év alatt összefűzte volna a pályákat , majd neadj'isten checkpointokat tett volna a fejezetek közé akkor most egy közepes, de élvezetesen játszható programról beszélnénk – így azonban a japán fejlesztőknek meg kell elégedniük egy hármas alával. ■



576 értékelés

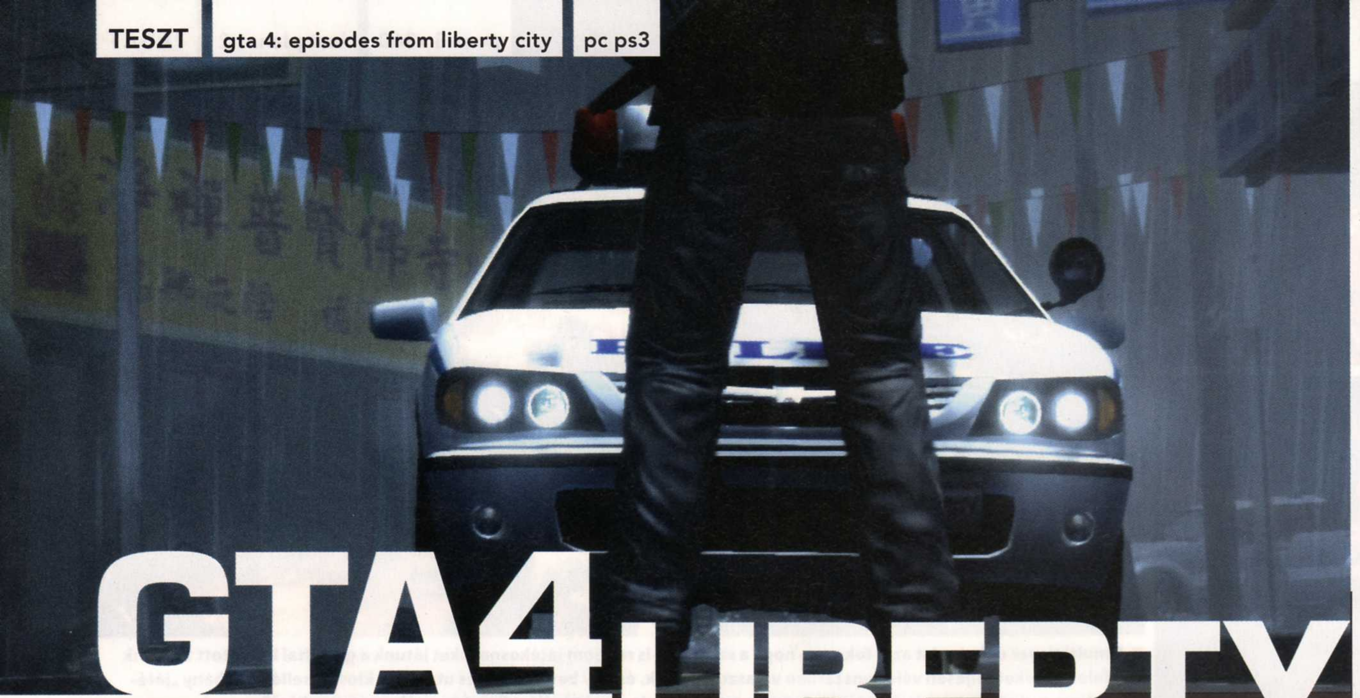
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az év eddigi messze legnagyobb csalódása. Nagyszerű ötletek, melyeket a pocsék kivitelezés és a teljesen elbaltázott alapkoncepció tönkretesz.

sasa **6.0**







GTA4 EPISODES FROM LIBERTY CITY

kiadó **take two** fejlesztő **rockstar**
platform **pc, ps3, x360** megjelenés **ápr. 20.**
multiplayer **2-16**

ALAPOZÓ Féléves várakozás után PC-n és PS3-on is folytatónak a Liberty City-beli alvilági kalandok – szokásos Rockstar minőségben.

A Grand Theft Auto stílust, kategóriát teremtett, melyben a Rockstar aktuális klasszikusa mindig toronymagasan, igazi Góliátként emelkedik ki minden más hasonszerű próbálkozás közül. A többi fejlesztő ma már egyszerűen nem is képes, vagy még inkább meg sem próbál versenyezni a brit stúdió remekeivel, a Mafiát, és annak hamarosan érkező folytatását leszámítva minőségét tekintve valóban nem volt párja az utóbbi évtized Grand Theft Autoinak. Az ilyen tökéletes remekműveket pedig vétek lenne kiegészítés nélkül hagyni, így a Rockstar – már az alapjáték fejlesztése közben – nekilátott az expanziók hegesztésének. A Microsoft úgy gondolta, egy ekkora név még csak „részleges" exkluzivitása is megér sokmillió dollárt, így a PC-s és PS3-as verziókra jó fél évet kellett várakozni. A fél éves várakozás, ha úgy vesszük, nem „érte meg", alig kapunk extrákat, főleg a PlayStation 3-as változatot tekintve, ám PC-n kellő számú olyan plusz funkció is elérhető, amit könnyedén odadörgölhetünk az xboxosok orra alá.

ELÁTKOZVA, FELMELEGEDVE

A csomag tehát tartalmazza mindkét korábban napvilágot látott, digitális formában is elérhető kiegészítő csomagot egy lemezen, egy mérsékelten hasznos kézikönyvet, valamint egy gigantikus méretű térképet a részben megváltozott, részben kibővült Liberty Cityről. Némi extraként tekinthetünk a dobozos verzió két rádióadójára, PC-n pedig a nem kis további szavatossággal kecsegtető modolhatósági lehetőségre – az alapjáték után megjelent modifikációk nagy részét elkezdték átírni, hogy az Episodes alatt is fussanak, de számos új, roppant kreatív – például jövőben játszódó – módosításnak is nekiestek már a rajongók. Amíg elkészülnek, itt vannak nekünk Meleg Tony megpróbáltatásai a kőkemény Liberty City alvilágból, illetőleg az elátkozott motoros bandák randalírozása. A Lost and Damned kiegészítő jelent meg előbb annak idején, és bár a kétkerekű, bajuszos, kőkemény bandatagokkal való ámokfutás is bődületesen nagy élményt nyújt, a legjobb, legötletesebb küldetéseket a második kiegészítőben kapjuk meg. A két különálló csomag természetesen egymástól szeparáltan játszható, nincsenek hatással egymásra, és nem igénylik az alapjátékot sem.

Valódi újdonságok tekintetében sem a Lost and Damned, sem a Gay Tony nem rendelkezik annyi újítással, mint mondjuk a szintén kiegészítőnek felfogható Vice City – egyszerűen csak tovább csiszolják az alapjáték amúgy is csaknem makulátlan játékmenetét. Johnny, a hírhedt motoros banda második embere, a Főnök jobb keze érdekes karakter, de azért nem akkora forma, mint az alap GTA 4 Nicója. Beteges, elvont, már-már akár Ponyvaregénybe is beleillő karakterekből így sem lesz hiány, néhányuk akár külön filmet is érdemelhetne – kár, hogy többük csak tényleg nagyon epizodikus szerepet kap, nincs idejük annyira kibontakozniuk, mint lehetne.
Az LD játékmenete túlnyomó részt a motoros balhékra helyezi a hangsúlyt, és bár néhol szerephez jut a többi jármű is – főként egy-két extrémebb eszköz –, időnk hetven százalékát azért kétkerekűeken fogjuk tölteni. Ez némiképp riasztó lehet azoknak a hozzám hasonlóknak, akik sohasem csípték igazán a motorokat sem a GTA-kban, sem máshol. Az ő megkönnyebbülésükre szolgál, hogy valóban jelentősen irányíthatóbbak lettek a kétkerekűek, a fizikájuk is javult,



■ **A Lost and Damned teljesen átformálta a motorozást; kár, hogy ez az alapjátékba nem került át**

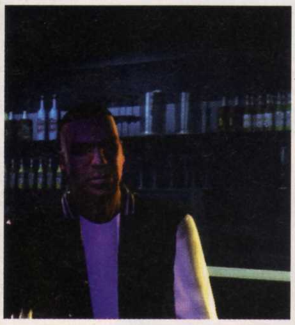
ráadásul vagy egy tucat új típus közül is választhatunk; de én még mindig sokszor sokkal szívesebben pattantam volna inkább volán mögé. A motoros bandatagságnak vannak komoly előnyei is amellett, hogy mindig muslincás lesz a fogunk: a talpnyaló bandatagok segítenek minket a küldetések során, valamint egyetlen csettintésünkre bármikor házhoz szállítják az általunk kívánt motort vagy fegyvert (ami már elérhető számunkra). A küldetések során is jelentős segítséget nyújthatnak csicskásaink, bár ez nagyon megbízásfüggő: van ahol szinte semmi hasznukat nem vettem, maximum golyófogóként funkcionáltak, de akadt, ahol jelentősen megkönnyítették dolgomat





Fantasztikus karakterek, látványos jelenetek, eszelős akció – ez a GTA, és ezt nyújtják az epizódok is











Annyi újítás, annyi munka, annyi tartalom van a lemezen, hogy két teljes játéknak is vehetjük őket

– az AI-jukon még javíthattak volna valamicskét az xboxos premier óta. Egyébként minél több sikeres küldetésen vesznek részt mellettünk, annál életerősebbek lesznek.

További újítás a kiegészítőben az új minijátékok megjelenése: bár már az alapprogramban sem hiszem, hogy az achievement/trófea megszerzése után bárki órákat töltött volna mondjuk a billiárdasztalnál vagy a tekepályán, a Lost and Damned kártyaasztalát, léghokiját vagy szkanderét sem hiszem, hogy sokáig fogja gyűrni bárki is. Ellenben az új fegyverek és gyilkoló alkalmatosságok roppant hasznosak lettek: a gránátvetővel kisebb hadseregeket is könnyedén megállíthatunk, a lefűrészelt csövű puskák, valamint a bombák és különböző ütők pedig közelre jelentenek jelentős meggyőző erőt.

FORRÓ KÁVÉ UTÁN MELEG TONY

A második különálló küldetéslemezben ismételten mintegy hét-nyolc órányi megbízatás vár ránk, ám ezek sokkal ötletesebbek és változatosabbak, mint az LT, vagy akár az alap GTA4 küldetései. Beteg karakterekből itt sincs hiány – a kőgazdag, debil emírsrácnak, Yusufnak még saját Facebook oldala is van! –, a játékmenet pedig tényleg itt mutatja meg igazi csúcspontját. Mindez nem csak azért, mert gigantikus felhőkarcolókról ugorhatunk le ejtőernyőzve, vagy mert immár katonai APC-vel is rombolhatjuk a várost, hanem mert a már meglévő elemek annyira ötletesen lettek összerakva – no és a sztori is jóval szórakoztatóbb, mint mondjuk az LT esetén. A nagyobb tűzerejű gépfegyverek, speciális bombák már csak habot jelentenek a tortán, ahogy a golf, a pezsgős részegedés és a táncolás is apró ízesítést hoznak az amúgy is remek kiegészítőhöz.

A képfrissítés valamivel stabilabb PS3-on, mint anno Xboxon volt, és bár a PC-s verzió gyerekbetegségei is sokat javultak, és folyamatosan javulnak is, azok a fránya időnkénti belassulások továbbra is megmaradtak, akármilyen erőművön is futtatjuk a programot – cserébe viszont kapunk egy frappáns videofelvevő programot is: irány a YouTube!

A Red Dead Revolver megjelenéséig minden Rockstar-rajongónak kötelező még egyszer nekiveselkedni az alap GTA4-nek – a kiegészítőkben rengeteg apró utalás van a korábbi karakterekre és eseményekre. Ezután tessék nekilátni a Lost and Damnednek, majd az egész koronájaként a Gay Tonynak, és mire végeztek mindezzel, megtapasztalhatjátok, hogyan is néz ki mindez vadnyugatos környezetben – merthogy Liberty City-s körítéssel ebben a műfajban, ezen a konzolgeneráción többet kihozni egyszerűen lehetetlen. ■

Amit PC-n ne hagyj ki!

PC-n természetesen a megjelenés utáni napon elkezdődött a modok és videók gyártása. A legjobbak közül szemezgettünk, a többiért keresd fel a gtaforums.com oldalt!



■ Milyen lenne a GTA 4 belső nézetből? Elsőre talán furcsának tűnhet az ötlet, pedig beválik. A nézőpont áthelyezésével sokkal inkább a kalandban, Liberty Cityben érezzük magunkat!



■ Az ENB mod installálásával (a legújabb patch után nem mindig működik jól) a játék sokkal látványosabb lesz, köszönhetően három új effektnek és az élesebb textúráknak.



■ A végére jöjjenek kedvenc videóink, melyeket a YouTube-on nézhettek meg. A kaszkadőrmutatványok terén a Ben Buja nevű felhasználó videóit érdemes megnézni, elképesztő a srác!

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Szinte tökéletes lezárása a GTA 4 terjengős sztorijának, világának. Ha nincsenek meg digitális forrásból az epizódok, kötelező a két kaland!

greg5 **9.5**









ALAPOZÓ A Japánban nagy népszerűségnek örvendő Sakura Taisen Európában is szerencsét próbál. Szamuráj-cowboyok, filctollal színezett mechák, intenzív csajozás, színház-menedzsment és konstans kuncogás.

adatlap

kiadó **nis**
fejlesztő **sega japan és idea factory**
platform **wii**
megjelenés **ápr. 9.**
multiplayer **nincs**

Tizennégy évnek kellett eltelnie, hogy a Sakura Taisen-széria nyugati nyelvterületre is átvándoroljon, a fogadtatása pedig ennek megfelelően szélsőséges. A közönség legnagyobb hányada totális érdektelenséggel (nem) vesz róla tudomást, mások pedig – akik néhány perc erejéig futnak össze vele – úgy gondolják, hogy a világ boldogabb hely lenne, ha ez az akármi a japán boltok polcain rohadt volna meg. Grath és jómagam – vélhetően a teljes magyarországi rajongótábor – csuklásba és paralízises görcsökbe torkolló röhögésben törtünk ki már az első tizenöt-húsz perces játék után is; ez azonban nem gúnykacaj volt, hanem a játék sajátos japán humorának értékelése. Csillagos ötössel. A So Long, My Love ugyanis az utóbbi idők legszórakoztatóbb játéka, ezt a véleményt azonban ROPPANT kevesen fogják osztani; a humora leginkább az abszurd brit komédiákat idézi, csak cukormázasabb, infantilisebb köntösben. Ezt viszont kevés gyomor veszi be, akárcsak magát a játékstílust; alapvetően randi-szimulátorral van dolgunk, ám az Ace Attorney-széria kalandjáték-elemei is visszaköszönnek, mindezt pedig a jRPG-k csatáival fűszerezve kerül tálalásra.

A So Long, My Love úgy mutat be egy fiktív, sosemvolt Amerikát, hogy attól egy humorérzék nélküli USA-hadügyminiszter reflexszerűen megcélozná Hiroshimát egy interkontinentális rakétával. Az 1928-as év New Yorkja ugyanis rendhagyó történelemórát tart – az informatika, a Benetton-színezésű mechák, a rakéta-vezérlésű rendszerek és a villámgyors metró egyaránt jelen van, de mindent gőzzel hajtanak – a számítógépeket például stílszerűen „steamputerként" aposztrofálja a játék. Egy japán víziót láthatunk arról, hogy milyen is Amerika, a látszólagos/felszínes csodálat mögül azonban akarva-akaratlanul vérforraló irónia bukkan ki; mindez a halálosan komoly tálalásnak köszönhetően olyan groteszk jeleneteket eredményez, amit nem lehet stabil rekeszizommal túlélni. Az Újvilágba érkező Shinjiro Taiga tizenkilenc éves szamurájként próbálná segíteni a rendfenntartóként tevékenykedő Star Division munkáját; a szervezetnél dolgozó lányok civilben színésznők, mellékállásban pedig világmegmentő mecha-pilóták. Mint kiderül, Shinjiro – akire a csajok a legváltozatosabb beceneveket aggatják – egy félreértés következtében került a csapathoz, Cheiron pedig ki is akad, hogy ez a csávó összességében nem lehet több tizenhárom évesnél, de Ratchet, a csapatvezető szöszi úgy dönt, hogy próbát tesznek vele, és egy kissé alacsonyabb karakterosztályban, jegyszedőként és takarítóként indítják útjára. (Bátorítás: „A takarítás kiemelt fontosságú feladatnak számít, Shin.")



GEMINI SUNRISE
Texasi rendfenntartó, szamurájnak öltözött cowboyként tevékenykedik – plusz a színház takarítója, és maga a két lábon járó balszerencse.



CHEIRON ARCHER
A Harlemből származó ügyvéd feltette az egész életét a jogra; egy kopogtatás nélküli ajtónyitásból képes instant tárgyalást rögtönözni.



DIANA CAPRICE
A tolószékhez kötött szőkeség általában a Central Parkban eteti a madarakat, és mindig képes felvidítani a letargikus hangulatú Shinjirót.

CHICKMATE

jRPG-t említettem az imént, a stílus sokak által gyűlölt ragadványa, a grindelés azonban hiánycikk a Cseresznyefa-virágzás

Az ütközetek második fézisában beinduló légiharc során több ponton is sebezhetjük a főellenfeleket (szerencsére tanácsokat is kapunk, hogy milyen sorrendben érdemes lőni)









Nem egy tipikus jRPG: viszonylag ritkán vannak harcok, de akkor mindig egyediek, különlegesek. Furcsa rendszer, de tökéletesen illeszkedik a játék egészéhez!

világában – sőt, a harc is. A játékidő nagy részét a csajokkal való kommunikáció fogja kitölteni, ahol a párbeszédek során adott optimális válaszok tesznek egyre erősebbé; ez helyettesíti az XP-t. Ütközetekre csupán a fejezetek végén kerül sor, akkor azonban monstre, minimum 30-40 perces összecsapásokra számíthatunk, dinamikusan változó helyzetekkel és terepekkel, földi és légi harcokkal, folyamatosan csicsergő csajokkal, gigantikus főellenfelekkel. A harcrendszer maga nincs túlbonyolítva; mivel az ütközetek nem százszor is bekövetkező, sablonszerű küzdelmek, minden helyzethez szájbarágós és kellően intuitív oktatómód is társul. Ha odafigyelünk, hogy folyamatosan gyógyítsuk a csapatot, és ügyesen pozícionáljuk a csajokat a terepen, nagy meglepetés nem érhet bennünket; szerencsére a párbeszédek során szerezhető tapasztalati pont csupán minimális mértékben befolyásolja a csaták végkimenetelét.

Amilyen változatosak a küzdelmek, olyan mókásak a dialógusok és a feladatok is; hol fotókat kell készítenünk, hol a színház szórólapjait kell osztogatnunk, máskor egy nyakkendővásárlás során bonyolódhatunk roppant vicces/kínos helyzetbe, megint máskor egy bírósági tárgyaláson vehetünk részt. Akadnak QTE-szerű ügyességi feladatok is, ahol a nuncsaku analóg karjával és a wiimote iránygombjaival kell bűvészkednünk – ez utóbbiak során jogos bosszankodásra ad okot, hogy a Wii d-padje iránygombjai finom mozdulatok bevitelére alkalmatlanok, a DualShock ezen a téren jóval barátságosabb periféria lenne (de a PS2-es verzió csak Amerikában látott napvilágot). Szerencsére a gombnyomkodós minijátékok kellően változatosak – bár a mechanika mindig statikus, ezt szerteágazó témaválasztással párosították. Egyszer a színház világítását kell helyreállítanunk, máskor a Metropolitan múzeumban lopakodva kell kihallgatnunk két korrupt döntéshozó beszélgetését, de a könyvtári dokumentum-keresgélés és a felmosás során teljesen átnedvesedett Gemini Sunrise pátyolgatása szintén telitalálatok.


RATCHET ALTAIR
Shinjiro megérkezésekor a szőke hajú hölgyemény a Star Division vezetője, később azonban átengedi hősünknek a hadszínteret.


ROSARITA ARIES
A 11 éves mexikói revolverhős körülbelül száznegyven centis, legjobb barátja pedig a vállán csücsülő menyét. Perfekcionizmusa már-már klinikai szintű.


SUBARU KUJO
Jéghideg és racionális gondolkodású szereplő, akiről még azt sem lehet eldönteni, hogy fiú-e vagy lány – igaz, ezt ő maga sem tartja fontosnak.

LEGAL ALIEN

Csak üdvözölni tudjuk a döntést, hogy a Sakura Taisen végre kiváltotta a nyugati útlevelét is, ugyanakkor a játéknak számos olyan vonása akad, ami miatt a New York-i englishmanhez hasonló sors várhat rá. Ezek többnyire ellentmondásos vonások: igaz, hogy a játék tíz-tizenöt óra alatt végigjátszható, de ezt kompenzálja a kiváló újrajátszhatóság. A történet többnyire állóképeken bonyolódik, a tartós ábrák plazmába égésétől pedig csak a ritkán feltűnő átvezető videók mentenek meg – ugyanakkor a körítés akkor is megfelel a célnak, ha a városi látkép egyenesen a PS1-korszakot idézi. Szerencsére a zenére nem lehet panasz; a jazzes alapok és az elbájoló zongorafutamok tökéletes summázatát adják a Sakura Taisen-élménynek: érződik rajta a szeretetteljes odafigyelés, de nem próbál meg komolykodni – erre a fogékony játékos hasonló viselkedéssel reagál a képernyő túlsó oldalán. Mintha Phoenix Wright a Tokyo Mew Mew csapatával lepaktálna – és hát lehet rossz végeredménye egy ilyen kollaborációnak? ■

576 értékelés

480p, dts 2

	1–5
grafika	3
játszhatóság	4
szavatosság	4
zene/hang	5

VÉLEMÉNY

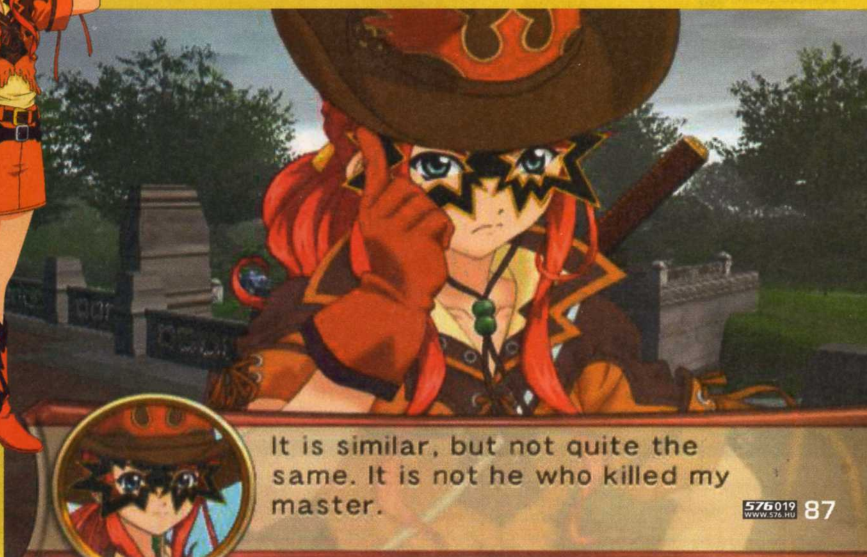
Az igazolatlan távollét indokolja a megrovást, de a képességfelmérő dolgozatra jelest érdemel.

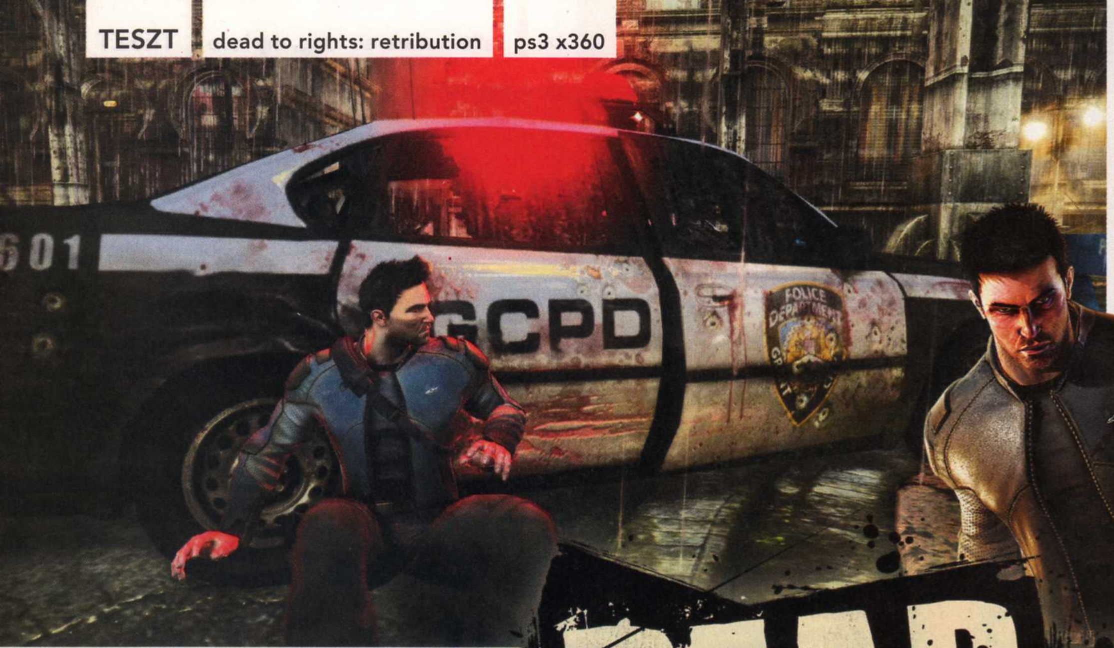
tyler **8.0**

SAKURA WARS CSEMEGÉK

A mellékszálakkal együtt 21 Sakura Taisen-játék jelent meg, egytől egyig japán nyelvterületen. Az első rész 1996-ban debütált Sega Saturnon, ám később a Windows PC-től mobiltelefonokig mindenhová portolták. A felzárkózáshoz a legalkalmasabb a 10 GD-ROM-on elterpeszkedő Dreamcast kompiláció (Sakura Taisen Complete Box), amely az első négy részt tömöríti egy csomagba; ugyanezt tudja a PC-s port is (Sakura Taisen Premium Edition), a Sakura Taisen 3 Drama Downloaddal kiegészítve. A Sakura-vadhajtások között hat kisregényt, egy mangát, hat OVA-t, egy tévésorozatot, valamint egy mozifilmet találhatunk.











DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

ALAPOZÓ A folytatás, amire senki nem számított, amiért senki nem éhségsztrájkolt. A kemény kopó Jack Slate és könyörtelen blökije negyedszerre is visszatérnek!

adatlap
kiadó **namco bandai**
fejlesztő **volatile**
platform **ps3, x360**
megjelenés **ápr. 27.**
multiplayer **nincs**

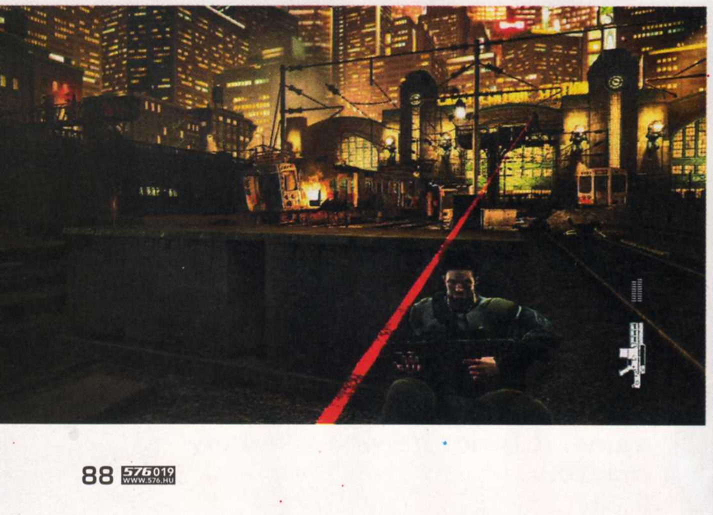
Állj! Le vagy tartóztatva! – üvöltöm a transzformátor-szobát körbeölelő gőz- és párafelhőnek. Rohadt seggfejek – rikoltom a kihalt előtér üvegablakainak. Elvégre nem tudhatom, hogy mikor támadnak rám, hogy hol rejtőzködnek. Zsaru vagyok, Jack Slate-nek hívnak és a világ talán legveszélyesebb városát védem. Farkaskutyámmal, az ökleimmel, a földön talált fegyverekkel és száz százalékosan természetes alapanyagból összerakott macsóságommal. Muszklik a karomon, muszklik a lapockámon, muszklik a heréim körül. Én vagyok a B-akcióhős, aki a kereskedelmi csatornák nyár esti programjait kitölti, aki a nyolcvanas évek szellemiségét vígan megőrizte az ezredfordulóra is. Utálok mindent és mindenkit, leköpnék, kibeleznék és cipóra pofoznék akárkit, akivel csak találkozom. Mégis akadnak, akik szeretnek – gyaníthatóan nem azért, mert én vagyok a világ legszerethetőbb fickója, hanem mert a forgatókönyv és a panelek szerint minden seggfejnek kell, hogy legyen valakije, aki törődik vele. A seggfej pedig én vagyok. Morcos vagyok. Haragos vagyok. Kemény vagyok. Zsaru vagyok!

Lehetne jó játék is a Dead to Rightsból, de ebben a formában a B-kategóriás akciófilmek szintjén van...

RÓMAIAK, MENJETEK HAZA

A Dead to Rights sosem volt sikersorozat, sőt: inkább volt erős bukást produkáló kísérletezés a külső nézetes akciójátékok terén, mint bármi más. Legalábbis a széria egészét tekintve – az első rész a játékipar mércéjének tartott Metacritic szerint 73 százalékos átlagpontszámmal áll, az ezt követő folytatás viszont már csak 54-en. A receptúra: az országai korlátait érző és a nyugat felé kacsingató japán kiadó megpróbálja megnézni, hogy mi megy nyugaton, majd szorgosan lemásolja azt. A Dead to Rights idejében ez a Max Payne volt, a finnek noirral alaposan meglocsolt, erotikával és ólommal összerázott koktélja, a Mátrix óta

Valaki igazán feltalálhatná már azt a mesterlövészpuskát, ami nem vehető észre egy kilométerről is...









■ (lent) Kicsit megelőzve a Bulletstormot (lásd előzetesünket a 36. oldalon) a Retribution is értékeli a trükkös, kegyetlen lövéseket. Igaz, itt alig néhány lehetőség van az extrák halmozására...



kötelezően használt bullet time-mal és egy érdekes társsal, a farkaskutyával. Grant Cityt megmenteni csak a történetben sikerült, a tévéképernyőkön túl a Dead to Rights komolyabb nyomot nem hagyott.

A Retribution papíron a széria újraindítása, a nagy vörös gomb, ami visszatér az eredeti tervekhez, kihajít mindent, ami nem működött, a maradékot 2010-es szintre hozza, és ismét beviszi a köztudatba a várost, a két főhőst és a sajátos játékmenetet. És ha csak ezt nézzük, akkor a Retribution tulajdonképpen teljesen hű az ígéreteihez, azt leszámítva, hogy nem hajított ki mindent, ami nem működött, a maradékot pedig nem hozta vissza 2010-es szintre. A köztudatba igen, befészkeli magát, de nem egészen úgy, hogy azt emlegetni lehessen az unokáknak is. A Retribution ugyanis rossz, illetve… jó lenne, ha a naptárak továbbra is 2000-t mutatnának, Max Payne pedig még mindig csak a finnek irodájában darálná nagymonológjait.

A MEGTORLÓ

Jack Slate egy hajóról kóválygog le az éjszaka közepén. Fején hatalmas seb tátong, kezeivel átlyuggatott mellkasát fogja, mögötte pedig ott liheg hű társa, Shadow, a farkaskutya. Grant City megint elbánt vele, ahogy korábban már többször is – a nem éppen álmos nagyvárost nem csak a korrupció, de a bűn is ellepte, bandák járják az utcákat, terroristák foglalják el felhőkarcolóit, egy nagy összeesküvés pedig teljes egészében be akarja kebelezni a békét és nyugalmat csak hírből ismerő megapoliszt.

A Retribution történetéről értekezni vagy elgondolkozni olyan, mint bármelyik Van Damme filmben az Oscar gyanús színészkedést keresni. A Retribution annyira B, hogy annál B-bb talán már nem is lehetne. Akciójáték a nagyon profán, nagyon egyszerű és nagyon értelmetlen fajtából, ahol minden másodpercre jut egy káromkodás, ahol a vér nagy felhőként robban ki minden testből, ahol a negyven percig látható mellékszereplő a legteátrálisabb módon, a szakadó esőben leli a halálát, miközben Jack az ég felé ordítja, hogy MIÉRT, MIÉRT, VALAKI JÖJJÖN SEGÍTENI!

Kutya az árnyékból

Shadow, a farkaskutya az első részben még képes volt az ellenfelek kezéből a fegyvert is elcsenni, majd azt gazdájához visszavinni, de ezt a képességét az új részre mintha elhagyta volna.

A második Dead to Rightsban inkább védelmező szerepet töltött be: ha volt elég szuflája, akkor ugyanúgy elharapta bárki torkát, mint most, viszont ha lefáradt a sok futkározásban és gégecsócsálásban, akkor csak jobbra-balra harapott és ugatott, így tartva távol Jacktől az ellenfeleket. Igaz, ahogy most, úgy akkor sem maradt egy kis vérfolt sem az arcán, hiába mészárolt le egy egész várost a fogaival.



És persze jön is, mert kell egy femme fatale, kell a dráma, és mert előre kell haladni. Ha valamiben jó az új Dead to Rights, akkor az az előrehaladás. Útból csak egy van, az eltévedés esélye zéró, a legnagyobb játéktér 15 méter széles, de abból is csak a középső három méteres sávon belül van bármi érdemleges.

ÉN, A KÉM

A Retribution terroristái legalább annyira buták, mint maga a játékmenet. Sápadt holdfénynél táncolnak, várják a halált, szaladgálnak és megpróbálnak ízes pofonokat osztani. Az új Dead to Rights nagy ígérete az, hogy egy tető alá hozza a közelharcot és a fegyverhasználatot úgy, hogy mindkettő kidolgozott legyen és az egyensúly is megmaradjon. Ez legalább annyira sikerül neki, mint a magyar népmesék leányának. Tényleg van lövöldözés, tényleg van pofozkodás, de a kettő találkozása inkább katasztrófa. Mert ha lőni kell, akkor pontatlan a célzás, ha verekedni kell, akkor általában sikerül luftot ütni, vagy szívni a távolból gépfegyverrel/rakétavetővel szórakozó bandatagoktól.

A Dead to Rights mindig is identitászavarban szenvedett: mikor debütált, akkor Max Payne akart lenni, mikor folytatódott, akkor a minijátékokkal próbálkozott, most viszont egyszerre ölti magára a Gears of War és az Arkham Asylum kabátját. Ami nem csak hülyén néz ki, de nem is működik: a fedezékrendszer silány, a közelharc túlságosan erős, a lövöldözés pontatlan és céltalan. Shadow, a farkaskutya elvileg két szerepet is ellátna, hiszen mindig ott van Jack oldalán, egy gombnyomással bárkire ráereszthető, a szerencsétlent vagy ott helyben széttépi a tökénél, nyakánál és egyéb érzékeny és fájékony testrészeinél fogva, vagy éppen addig lefogja, hogy Jack be tudjon vinni pár atyai pofont. Csakhogy Shadow hiába jólnevelt és hiába nyalogatja szeretetteljesen gazdája arcát, magától nem csinál semmit, azon túl, hogy ösztönösen fut a golyók elé. Jack meg persze futhat hozzá feltámasztani, ahelyett, hogy laposra verne mindenkit. A Dead to Rights viszont ad a blökinek még egy esélyt: Batman ugyan maga mászott a szellőzőkben és egyéb szűk járatokban, de Jack túl kemény és macsó ehhez. Így hát elküldi az ölebet, hadd hajkurássza a gonoszokat. Ám Shadow nem csak lassú, de értelmetlen is – miért is kellene vele egy kulcsot elcsenni, mikor a kaput simán be is lehet rúgni?

Oké, lehet, hogy Jack derekának nem feltétlenül tenne jót a sok hajolgatás; hisz vagy a reuma, vagy a köszvény, vagy a „Hogy ne készítsünk videojátékba animációt" tanfolyam első leckéje adhat magyarázatot arra, hogy miért mozog mindenki csípő nélkül, futás közben miért ágaskodik ki a testből vagy fél méterre az emberek lapockája, Shadow pedig miért levitál sokszor a föld felett. A Dead to Rights megpróbálva mindezt elkendőzni egy közepesen jó bevilágítással, HD-felbontással és pár jó effekttel.

Sikertelenül. Vannak azok a címek, amik annyira rosszak, hogy már jók, és vannak azok, amik még saját maguk paródiájaként is elbuknak. A Retribution az utóbbi: nem csak buta, ronda és felesleges, de unalmas is – ha láttad az első fél órát, láttál mindent. És bár vannak, akik mindent és mindenkit, akár futtában is, azért néha nem árt meghúzni a vonalat: van, amikor tényleg nem érdemes mindenbe belemártani a belemártanivalót. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Dead to Rights: Retribution igazi időutazó: gyakorlatilag ugyanazt tudja, mint az ezredforduló idején, ami nem túl szerencsés bő tíz évvel később.

w **5.0**





BATMAN ARKHAM ASYLUM

Game Of The Year Edition

ALAPOZÓ A tavalyi év talán legkellemesebb meglepetése kicsit meghízva, de térbeli kiterjedéssel tér vissza. Denevérember az őrültek házában – ezt a kalandot nem fogod elfelejteni!

adatlap
kiadó **warner bros.**
fejlesztő **rocksteady**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 26.**
multiplayer **nincs**

Általában nem szokásunk Gold, vagy GotY, vagy bármilyen hasonló marketingszagú jelzővel ellátott bővített, utólagos kiadásokat tesztelni, de a Batman esetében kivételt kell tennünk. Nem feltétlenül azért, mert az „év játéka" kitétellel ebben a konkrét esetben milliók értenek egyet, de azért is, mert egy tekintetben ez a kiadás előremutató, és segítségével belepillanthatunk a következő évek egyik legnagyobb lendülettel marketingelt újításába. Igen, Batmant most már valódi térben, három dimenziós grafikával irányíthatjuk!

Ha megvan az eredeti, nem éri meg megvenni – de ha kimaradt, ez a tökéletes lehetőség a pótlásra!

Természetesen az semmiképpen nem állítható, hogy ez a program lenne az első játék, amely támogatja ezt a metódust (az 1985-ös Master System nevű Sega-konzol például tudta ezt néhány játéknál), de mindenképpen az első olyan próbálkozás, amely tömegek számára és olcsón hozza el az élményt. Igaz, ez nem teljesen az az élmény, amit az idén a boltokba kerülő ténylegesen 3D-re kitenyésztett tévék tudnak – a Batmant a TriOviz nevű megoldással, a klasszikus színes lencsés papírszemüvegek segítségével tették át a harmadik dimenzióba. Ennek nyilván költségvetési okai voltak, de a megoldás sokkal jobban működik, mint a nagyon régi kék-piros szemüvegek esetében; a Batman ugyanis zöld-magenta színezést használ (egy játékhoz ráadásul két szemüveg is jár).

Az opciót bekapcsolva (minden tévén, minden felbontáson és minden platformon egyformán működik a dolog) az ingame jelenetek kerülnek át 3D-be, egy meglehetősen visszafogott effekt kíséretében. Nem arról van szó, hogy minden karakter vagy felirat kiugrana a képernyőből, inkább a mélységeket látjuk ténylegesen mélységnek. Már aki, hisz Wilson váltig állította, hogy ő semmi változást nem lát, Szati pedig szó szerint tíz másodperc után közölte, hogy neki megfájdult a feje. A színek kicsit kifakulnak, de ez a Batmannek éppenséggel nem tesz olyan rosszat, hisz tulajdonképpen az egész játék sötét vagy fakó színeket használ.

A játék amúgy hiánytalanul a korongon van, a remek hangulatával, változatos, hol lopakodásra, hol vad verekedésekre épülő játékmenetével. Sőt, a fizetős letölthető tartalmak – hat extra és extrém nehéz pálya a Challenge-módhoz – a korongon vannak, tehát ennyivel is többet kap az, aki a GotY-kiadást választja.

Csak egyet tarts észben: ez nem az, amit a 3D-s tévék tudnak; az a technológia sokkal drágább és sokkal-sokkal hatásosabb is. Ez csak egy kis kedvcsináló, főként azok számára, akik még nem jártak 3D-s moziban, netán IMAX-vetítésen. No de ezt egy év múlva, az Arkham Asylum 2-nél majd élőben is megtapasztaljuk.



A Nightmare Challenge Map Scarecrow világába visz minket

576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Döbbenetesen jó csomag, de félre ne értsd: ha megvan az alapjáték, olyan sok extrát azért nem kapsz a pénzedért, hogy indokolt legyen a másodszori megvétel. Mindenki másnak kötelező.

grath **9.5**







How to Train Your Dragon

KIADÓ **ACTIVISION BLIZZARD** FEJLESZTŐ **ÉTRANGES LIBELLULES** PLATFORM **PS3, X360, WII** MEGJELENÉS **MÁRC. 26.** MULTIPLAYER **2**

Ha sárkányokról van szó, maradok a D&D világainál, köszönöm szépen. Lehet, hogy ott is a klisékönyvből van minden kiszedve, de legalább ha ott egy matuzsálem fekete sárkány egy adag savköpettel eltalál egy falut, akkor ott csak egy nyúlós zselével fedett füstölgő kráter marad. A How to Train Your Dragon film alapján készült játékban pedig körülbelül öt százalékkal csökken az ellenfél életereje. Merthogy, bármennyire is próbálja leplezni a játék doboza és weboldala, ez egy verekedős játék. És, hogy finoman mondjam, nem feltétlenül veszi fel a versenyt a Super Street Fighter IV-gyel…

Nem is oda készült, kiált fel a megbántott fejlesztő – no de nézzük meg, egy gyerek mihez kezd a játékkal. Először is, eltéved; merthogy a méltóságos designer úr elfelejtett térképet kreálni a programhoz. Merthogy hiába a játékmenet központi része a sárkányok csatáztatása, a küzdelmek előtt és után rengeteget kell kutyagolnunk. Szedni a sok húst és füvet és gyógyitalt a hüllőknek, teljesíteni a félhülye falusiak logikátlan vágyait.

A játékban 30 sárkány kapott helyet, de mivel a játékot úgy tervezték meg, hogy véletlenül se kapjunk ki, ezt csak az achievement/trófea-őrültek legelszántabb rétege fogja megtapasztalni. Aki csak úgy végigjátssza a programot, az készüljön fel a négy bajnokságra, és ezek során több órányi répa és csirkekeresgélésre – és ha nagyon-nagyon elszánt, belekóstolhat a szintén nem túl összetett minijátékokba is. Talán-talán megérné vele szenvedni, ha a harcok érdekesek, vagy legalább változatosak lennének: de alig van pár kombó, az AI elképesztően ostoba, ráadásul néhány játéktervezési hiba (a védekezést nem lehet átütni, a földre vitt ellenfél nem sérül stb.) miatt a harcok túl hosszúra is nyúlnak. ■



■ **Fent a „kalandjáték”, lent a „verekedős játék” opció. Ez az egész játék…**



értékelés
grath

A gyerekeknek túl lassú és túl unalmas, a felnőtteknek pedig… nos, túl lassú és túl unalmas...

4.0

Iron Man 2

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SEGA SAN FRANCISCO** PLATFORM **PC, PS3, X360, WII** MEGJELENÉS **ÁPR. 30.** MULTIPLAYER **NINCS**

Sosem gondoltam volna, hogy Scarlett Johansson valaha is rondának fog tűnni a szemeben, de most ez is megesett – Black Widow-ként kész poligonkarambol az arca. No persze ez a legkisebb baj az Iron Man 2 film alapján készült játékkal. De sajnos ez pontosan mutatja, hogy milyen ótvar a program – igaz, mit is várhatunk attól a fejlesztőcsapattól, akit az anyacég Sega abban a pillanatban feloszlatott, hogy elkészültek a sokszorosítandó mesterlemezzel (igaz, még jobb lett volna ezt egy évvel ezelőtt megtenni…)…

■ **Az ellenfelek méretével nincs baj; a játékkal már annál több...**





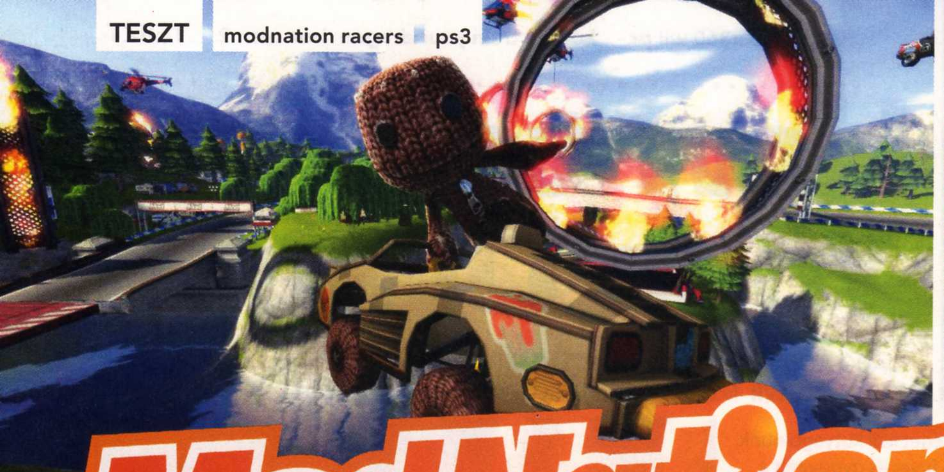
Az Iron Man 2-ben minden benne van, amiért a „filmfeldolgozás” szitokszónak számít a játékiparban. Félelmetesen rövid (ha nagyon rosszul játszol, akkor talán-talán kétszer addig tart, mint a film), semmi extra játékmód, megnyitható különlegesség nem késztet az újrajátszásra, a se nem a film, se nem a képregények mentén készült sztori pedig klisés és unalmas lett. Van hét-nyolc rövid küldetés, de gyakorlatilag mindenhol ugyanaz a feladat: elmenni a sárga négyzettel jelölt célponthoz – útközben mindenkit leölve – és ott valamit szétlőni, vagy a világ legbénább „minijátékával” meghackelni. Mindez végtelenül könnyű, ami azért is jó, mert a fejlesztéseket és gyártásokat bemutató küldetések közti menü teljesen kezelhetetlen; de ha nincs szükség továbbfejlesztett repulzor-ágyúra, akkor legalább nem kell elmerülni benne. Az eddigiek után talán már nem meglepő, de a két választható karakter – természetesen Iron Man és War Machine – semmi különbséget nem jelent a lövedékeik színén túl. A karakter erejéből semmi nem jön át, és az irányítás pocsék megoldásai miatt a kecses légiakrobatikából sem fogunk átélni semmit. Nemhogy Vasember-szimulátornak rossz, de úgy egyáltalán: ez az utóbbi évek talán legszánalmasabb AAA-minőségű címként behazudott programja. Szégyen. ■

értékelés
grath

Emiatt utáljuk a filmfeldolgozásokat: még ha a mozipremier miatt nem is siették volna el a kiadását, akkor is ócska lenne.

2.5







ModNation Racers





ALAPOZÓ Adjunk Sackboynak egy kocsit, és hagyjuk, hogy kiélje ösztöneit. Vagyis szabj mindent ízlésed szerint, fess és szobrászkodj, alakíts ki pályákat. ja, és persze versenyezni is lehet!

A rajongók által kreált tartalom már ősidők óta jelentős szerepet játszik a PC-s játékoknál. A bő tizenöt éves Warcraft 1-hez és Doom 1-hez is már milliószámra készültek pályák és kiegészítések, a Warcraft 3- és Half-Life-modokkal Dunát lehetne rekeszteni; a konzolok viszont valamiért a mai napig kimaradnak a szórásból. Hiába volt már komoly online felülete az első Xboxnak is, mégis a PlayStation 3-on látszik lassan, nagyon lassan beindulni a felhasználói tartalom előtérbe helyezése. Pedig mi sem jobb üzlet annál, hogy a készítők „csak" a szerkesztő programokat biztosítják a játékosoknak, ők pedig feltöltik sokszínű, mindig változó anyaggal a vázat. A LittleBigPlanet nyomvonalát követve most itt az első kart-verseny program, melyben megint szinte mindent személyre szabhatunk.

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **united front**
platform **ps3**
megjelenés **máj. 25.**
multiplayer **2-8**

MARIO UTÁN SZABADON

A Mario Kart-széria döbbenetes sikere óta egyre népszerűbbek a (go)kart szerű könnyed autóversenyek mindenféle extrém környezetben és pályákon. Az előző számunk Sonic & Sega All Star Racingje is ezt a hullámot lovagolta meg sikerrel, és a kanadai United Front csapata is itt próbál meg érvényesülni legelső játékával. A ModNation Racers már nevében is hangsúlyozza, hogy itt bizony a modolhatóságon, a szerkesztésen van az egyik fő hangsúly, ám ennek ellenére nem lett annyira multiplayer-központú a program, mint vártuk, teljes értékű egyjátékos, sőt történetmód is megtalálható benne.

Bár a pálya- és autókínálat alapból is tekintélyes, a megjelenés utáni napokban ezrekre kell számítani

Érdemes is először ennek nekifutni, hisz az egyjátékos versenysorozatok szépen fokozatosan vezetnek be a ModNation kulisszatitkaiba. Először csak megismerjük autóink képességeit, a futamok hangulatát, majd szép sorjában megtanuljuk mindezt nagymértékben befolyásolni is. Mivel a játék „gyerekeknek is ajánlható" besorolást kapott, az irányítás és a nehézségi szint nem lett túlbonyolítva, mégis sikerült megoldani, hogy a rutinosabb versenyzőknek is nyújtson némi kihívást. Minden egyes versenyen három különböző teljesítményünket díjazhatják. Ha például harmadik vagy jobb eredményt érünk el, megnyílik előttünk a következő futam és két-három magunkra/kocsinkra aggatható plecsni, ha viszont elsők leszünk, és mondjuk kilökünk három riválist is, megtalálunk minden levágást a pályán, vagy elég farolás pontot gyűjtünk össze, további extrák nyílnak meg számunkra.

Autónk testreszabásánál megint csak ezernyi praktikus és teljesen oda nem illő műtyürrel ruházhatjuk fel járgányunkat, de az, hogy az alap vázra és méretre nem lehetünk befolyással megakadályoz minket abban, hogy megalkossunk a Kill Bill ominózus járgányát, vagy a Twisted Metal legendás autóit.



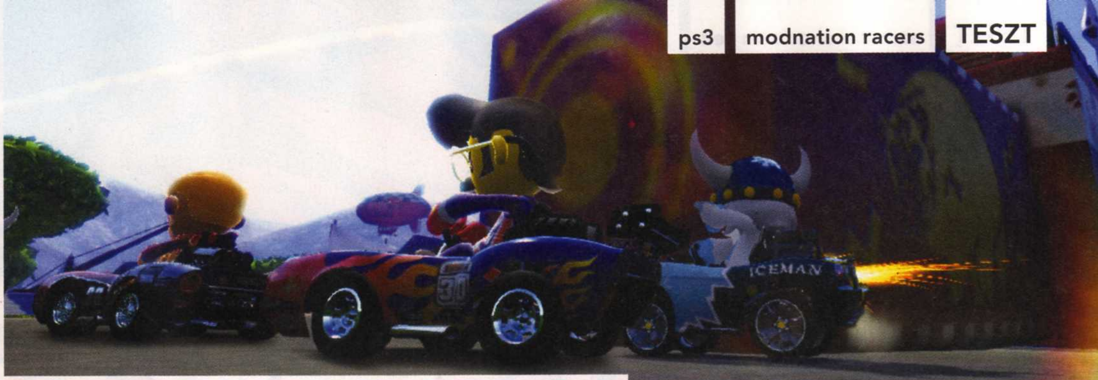


A Modoknak nevezett karakterek megalkotása nem Sims-szerűen, holmi csúszkák tologatásával történik, hanem előre letárolt több száz szem, bajusz, ékszer és logó tetszőleges kombinálásával. Pillanatok alatt összedobhatjuk Homér Simpsont, vagy akár Eric Cartmant is.

A pályakészítő már valamivel fifikásabb: bár a nyomvonal megalkotása még pofonegyszerű, utána a csapdákkal és extrákkal történő benépesítés nem annyira egyértelmű: nem szórhatjuk agyba-főbe a gyorsítókat, bombákat, különben a versenyek káoszba fulladnak.









Gyakorlatilag minden a kartjátékok szabályai szerint zajlik, azt kivéve, hogy a turbózás energiáját akár pillanatnyi pajzs felhúzására is elhasználhatjuk



Az első opciót általában könnyedén teljesíthetjük első, vagy maximum második nekifutásra, a többi extrára hajtva viszont sokszor keményen meg kell szenvednünk és ki kell ismernünk a pályák és ellenfeleink minden apró fifikáját. Lehetőségek márpedig minden helyszínen akadnak szép számmal, a pályákon ugyanis gyorsítók, ugratók és csapdák egész garmadája van elhelyezve szerte szét, nem is beszélve a folyamatosan megújuló powerupokról. Ezek többnyire ellenfeleink valamiféle szívatását takarják, a fő különbség köztük az, hogy merre fele vethetjük be őket. Eregethetünk magunkból mindenféle trutyit, villámokat vagy hangorkánt zúdíthatunk a riválisokra – mindezen galádságoknak pedig három fokozata van, csak győzzük kivárni az újabb powerupok felvételét.

Vezetéstechnikánkat legnagyobb mértékben a farolások mikéntje fogja meghatározni, no nem mert ezáltal sokkal gyorsabban vehetnénk be a kanyarokat, hanem mert az ugratások mellett ezek töltik leginkább a turbónkat. Bármilyen döbbenetes, ezt rövid gyors gázfröccsökre használhatjuk fel – no meg arra, hogy nagyon rövid időre oltalmazó pajzsot vonjunk magunk köré. Erre pedig nagy szükségünk lesz, mert a gépi ellenfelek szinte mindig minket pécéznek ki, a bekapott támadások pedig igen durván, jó pár másodpercre visszavetnek. Ilyen téren kicsit csalónak éreztem a gépet – tényleg mindig minket szívatnak, általában mikor pont kifogytunk a naftából – cserébe viszont a javunkra is csalnak: érezhetően visszavesznek a gázból, miután lehagynak minket, sokszor szinte bevárnak minket.

Kratos és Ratchet

Noha a karakterszerkesztő millió dologra képes, de teljesen egyedi alakú, borítású hősöket nem lehet vele megalkotni. Itt lépnek a képbe a fejlesztők, akik a LBP-hez hasonlóan egyedi hősöket és autókat kreálnak, melyeket viszonylag olcsón lehet megvenni. Az első körbe Kratos, Ratchet, Nathan Drake és Sackboy (az előző oldal bal felső sarkában) lesznek elérhetőek: amerikai előrendelők számára ingyenesen, mindenhol máshol pedig piti pénzekért.







Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy PS3-as példányt a játékból.

Kérdésünk: ***mi a másik „Play, Create, Share" filozófia mentén készült Sony-játék?***

A cím: ***nyereményjatek kukac 576.hu***
(A tárgy ModNation legyen)
A határidő: ***június 3.***



Számomra továbbra is némiképp érthetetlen, a Sonic Racingjéhez hasonlóan miért teljesen véletlenszerű, milyen extrát is kapunk a powerupok felszedésénél: ez, és az ellenfelek többirányú csalása erős szerencse-faktort hoz a játékba, nem mindig csak a tudás számít. Egyébként a játék cirka harminc pályája példaértékűen változatos, minden helyszín hoz valami újdonságot, a vége fele pedig a csapdatengernek hála már kész halállabirintusokban kell helyt állnunk. Egyedül az átvezetőkbe tudok belekötni: a vélhetőleg viccesnek szánt közjátékok szörnyen fárasztóak és gagyik, és az úgynevezett történet sem üti meg a marketingesek által hangoztatott hollywoodi minőséget – hogy finoman fogalmazzak.

MODERÁLÁS

A játék három szerkesztőfelülete példaértékűen profira sikerült. Karakterünket és járgányunkat valóban kismillió plecsnivel, matricával és mindenféle mütyürrel aggathatjuk teli, mindenki létrehozhatja álmai csodamasináját és versenyzőjét. Bár valóban minden test- és autótájékon száz-kétszáz (!) opcióból válogathatunk, azt azért hiányoltam, hogy alapvető méreteinket, felépítésünket nem tudjuk megváltoztatni, és saját kézzel rajzolt emblémákat sem kreálhatunk – „csak" a több ezer előre gyártott alakzatot, ikont forgathatjuk, variálhatjuk.

A pályaszerkesztő használat szintén példaértékűen egyszerű: először csupán a nyomvonalat alkotjuk meg egy gigantikus buldózer segítségével, majd akár rásegítéssel is teleaggathatjuk ugratókkal, tűzkarikákkal, óriásklopfolóval és szupervulkánokkal. A tereptárgyak kategóriákra és azok is alrészekre vannak bontva, így némi rutint igényel, hogy mindent megtaláljunk, de utána valóban húsz perc alatt alkothatunk extrémebbnél extrémebb pályákat. Némi szívfájdalmam azért itt is akad, az előzetes ígérgetések alapján arra lehetett számítani, hogy akár teljesen új szabályokat, fegyvereket is alkothatunk, pedig csak a már alapból a korongon lévő dolgokat variálhatjuk tetszésünk szerint – a ModNation tehát valójában nem annyira modolható, mint a LittleBigPlanet volt, cserébe viszont rettenetesen, szinte elviselhetetlenül sokat tölt.

Bár a korrekt egyjátékos mód is hosszú távú szórakozást biztosít, az online versenyek és tartalommegosztás az, ami a ModNationt igazán naggyá teheti. Tesztelésünkkor még csak pár újságíró tobzódott a szervereken, de már ők is bődületesen változatos karaktereket (Zombi Sebességdémon, 576Boy…) és pályákat hoztak össze – ám hogy végül mennyire lesz nagyszerű a kínálat, az rajtatok is múlik. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

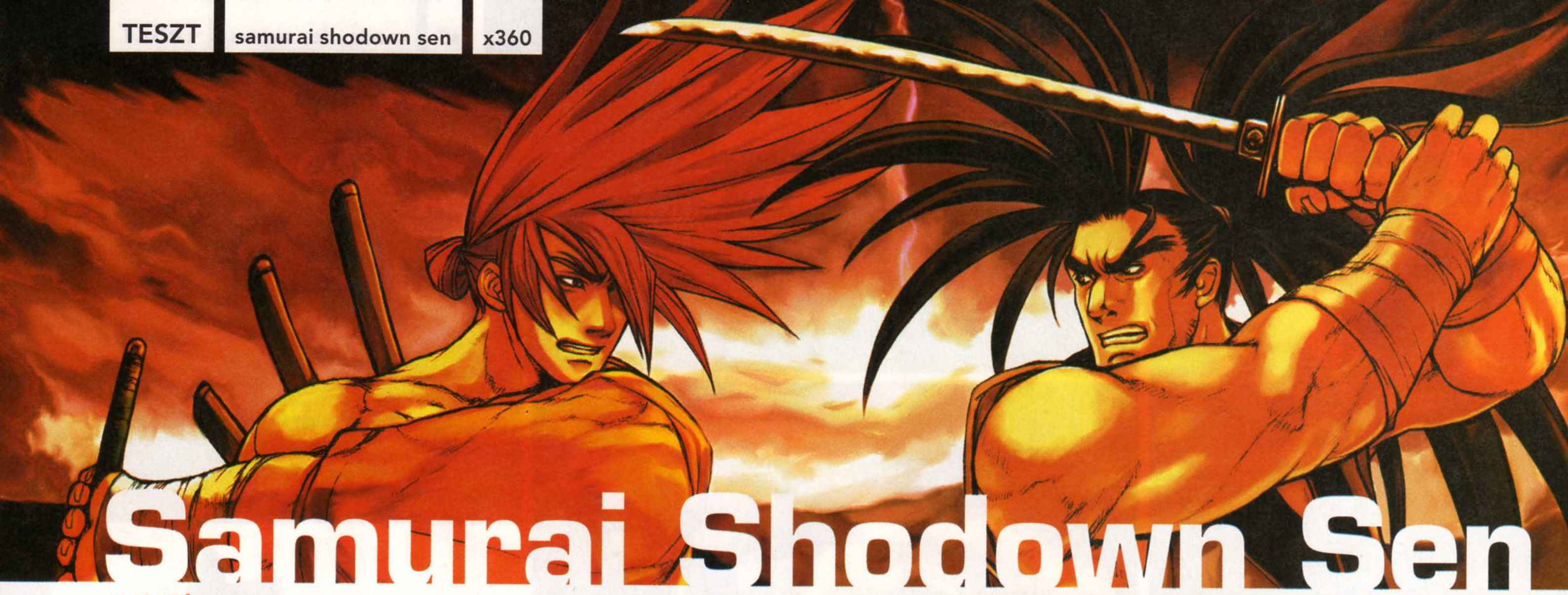
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Már alapból is egy nagyon jó kartjáték, de megjelenés után napról napra több tartalom lesz benne. Reméljük a DLC-k nem lesznek túl drágák...

greg5

8.0



Samurai Shodown Sen

ALAPOZÓ Az első rész még 1993-ban készült el, és majdnem tuti, hogy játszottál a sorozat valamely részével, hisz azok gyakorlatilag minden platformot megjártak az évek során.



Harmincnégy másodperc – ennyi ideje markolom a stopperórát, arra várva, hogy eljussak a karakterválasztó képernyőtől az első meccsig. Úgy, hogy kihagytam a bemutató videókat, átléptem a sztorit és minden tőlem telhetőt megtettem, hogy a lassan beúszó művészetinek szánt képek is eltakarodjanak a képernyőről. És most... harcolok. Megnyertem egy meccset, megint vártam fél percet, aztán nekiestem a következő ellenfélnek. Hihetetlen kitartással keressük egymás védelmén a gyenge pontot, szurkálunk, rugdosunk, ütünk, karddal csapkodjuk egymás vádliját. Az első kört megnyerem, a másodikat viszont bukom. A mindent eldöntő harmadik fordulóban nagy elánnal csépeljük egymást. Életerőink fél távnál járnak, a győzelem már elérhető távolságban van. Mikor elbukom az egészet: egy ütéstől a földre kerülök, és amint feltápászkodnék, azonnal kapom a következőt a harcba. Kikaptam – de nem adom fel, hanem folytatom. Visszakerülök a karakterválasztó képernyőre, gyorsan kijelölöm a következő kiszemeltem és várok. Három és fél percet verekedtem és most harmincöt másodpercet várok arra, hogy visszakerüljek az előző összecsapásba, ugyanazon ellenfél ellen, ugyanazon a pályán. A dobozra az van írva, hogy ez a Samurai Shodown Sen, de lehet, hogy a boltban olvasófej-tesztelő korongot kaptam. Vagy töltő szimulátort.

De nem, ez a Samurai Shodown Sen, a 2D-s klasszikus új része, ami a korábbi SNK-sorozatokhoz hasonlóan lép át a 3D-be. Ez nem ment a Metal Slugnak, nem ment a King of Fightersnek és nem megy a Samurai Shodownnak sem. Nem azért, mert annyira rossz lenne – igen, lehet találni nála rosszabbat – de nem is jó.

Pedig kínál ezt-azt: 24 fős, verekedni vágyó csapatot, de újdonságot nem sokat – oké, 11 új szereplő a gárdából. Ez pedig remekül összegzi a Sent is: a külső új, a belső viszont a régi. Az extrémen sok gombot és alapállást használó kombinációk, a „dekázós", az ellenfél levegőben tartására épülő játékmenet, a sokütéses kombinációk, a fél évszázadig is az aktiválási fázisban szotyizó különleges támadások. A második probléma: teljesen mindegy, ki is kerül kiválasztásra a gárdából, mert többségük ugyanabból a mozgáskínálatból építkezik, sok animáció másnál is visszaköszön, ami azért így 2010 felé talán már nem teljesen ildomos. Ahogy az sem, ahogy a Sen kinéz. Nem csak sivár, ötlettelen, egyszerű, de cserébe még maximum három színből építkezik (pedig pont a Samurai Shodown volt az, ami mindig is merészen nyúlt a színskálák minden lapja felé), a terepet egyszerű, kicsi és cicoma nélküli arénaként kezeli, ráadásul a bevilágítás művészetével nagyon nincs tisztában – annyira sötét, hogy a gárdába bőven beleférne Batman vagy bármelyik éjszakai szuperhős is. Ők legalább még angolul is tudnak, nem úgy mint a lokalizáló csapat, akik már a főmenüben is vadul ütik félre a karaktereket.

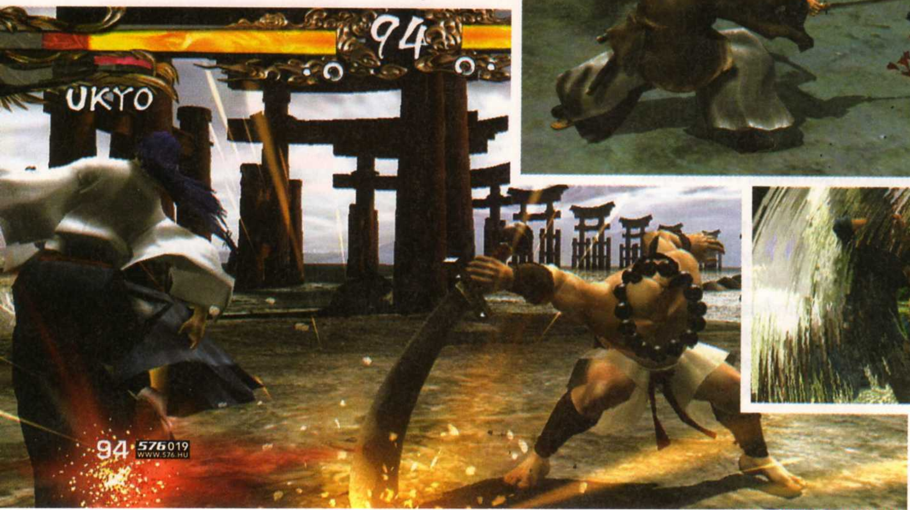
Elméletileg rengeteg lehetőség vár a harcosokra, de a valóságban ezek töredékét éri csak meg használni

adatlap
kiadó **snk playmore**
fejlesztő **snk playmore**
platform **x360**
megjelenés **ápr. 16.**
multiplayer **2**

Ha frappáns leírást kellene készíteni a Samurai Shodown Sen dobozára, akkor elég lenne ráírni, hogy a szegény ember Soulcaliburja. Nem csak ronda, de kidolgozatlan és felületes is. Azzal talán még nem lenne baj, hogy archaikus, de akkor legalább tisztességesen adná elő a mesét, amit tud – így viszont csak elferdíti, és inkább elvesz belőle, mint hozzáad. Ez pedig nem válik a szamurájok becsületére: ennél azért többet érdemelnek. ■



■ **A Samurai Shodown Sen legnagyobb erénye talán a kidolgozott, realisztikus gyökerekkel bíró sztori. Kár, hogy pont ez nem érdekel senkit egy verekedős játékban...**





576 értékelés

1080p, dd 5.1

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

A Samurai Shodown: Sen olyan, mint a régi idők focija – az emlékekben szép, a valóságban viszont már senki sem kíváncsi rá. Főleg felhígítva, saját maga árnyékaként.

w

4.5

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

7.0 tyler KIADÓ **GAMELOFT**

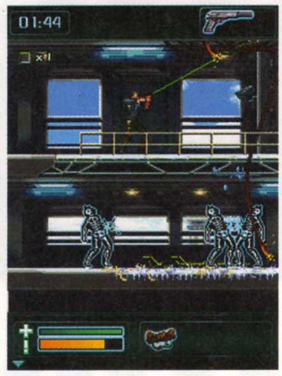
Az ismertető írása közben csak úgy mellékesen eszembe jutott, hogy a mobiltelefon az igazán univerzális videojáték-platform, ha csak a népszerű franchise-ok megjelenését vesszük figyelembe; a Metal Gear-univerzum és a Silent Hill félelmetes világa éppúgy visszaköszön, mint a





rally- és kártyajátékok, vagy a szöveges kaland és a kétdimenziós platformjáték. A minőség láttán persze sokszor félre lehetne verni a harangot, de ami a játékfelhozatal tarkasága elvitathatatlan.

Hogy miként kötődik ez a Splinter Cell: Convictionhöz? Úgy, hogy a nagy név feltűnésének dacára a játék, bár mindent kihoz a saját stílusából, ami csak lehetséges, nem érdemes a nagykonzolos címek átütő erejére számítani. Persze, ettől függetlenül a Conviction ütőképes darab: ezért a finoman kidolgozott, tükörsima parallax scrollozással gördülő 2D-s pixelgrafikáért ölni tudtunk volna a SNES-éra idején. Felmerülhet a kérdés, hogy egy, a lopakodásra kihegyezett akciójáték miként működhet kétdimenziós térben, de majd jól visszanyomjuk a víz



alá, mert működik, méghozzá remekül; a fel-alá grasszáló – kissé kevés fázisban animált – őrök macskaként fülelnek a léptek zajára, így a platformokról való leereszkedés és az osonás hasonlóképpen macskaügyességet követel meg.

Persze, akárcsak a nagygépes verzió, már ez a Splinter Cell sem kizárólag a lopakodásra lett kihegyezve: a feladatok között a Contrát idéző repülőgép-lepuffantás, a kézügyességet igénylő platformjáték-elemek, a logikai feladványok is megtalálhatók. Túl komoly dolgokra nem kell gondolni, illusztratív példának a múzeumi pályát lehetne felhozni, ahol egy pisztolylövéssel lehet eltrafálni egy elektromos kábelt, ami leszakadva zárlatot okoz az ajtónyitásért felelős számítógépben. Megint máskor a terepen fellelhető komputerek chipjeit meghackelve juthatunk tovább – ilyenkor kézenfekvő a telefon gombkiosztására hagyatkozni. Kompromisszumképes játékosoknak jó befektetés, hisz a borzalmas átirat-mezőnyben kellemes kivétel. ■

MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Postal

KIADÓ **GLOBALFUN**



Az 1997-es Postal az erőszakos videojátékok ellen károlók kezébe adott csodafegyver lehetett volna, ha bárki tudta volna, hogy kell kibiztosítani, a relatív ismeretlenség azonban jótékony homályba burkolta – mobiltelefonon előrukkolni egy nemhivatalos feldolgozással hasonlóan kockázatmentes vállalkozás. Főleg, hogy nem annyira a PC-s eredetire, hanem a – szintén 1997-ben piacra dobott – Grand Theft Auto-ra emlékeztet, csak járgányok nélkül. A cél továbbra is az ellenfelek elpusztítása, minél változatosabb fegyverarzenállal, a lehető legdurvább módon – kendőzetlen vérfürdőzésbe csöppenhetünk, amelynek átélhetőségét a nézőpont ugyancsak megnehezíti, a szórakoztató mivoltát viszont abszolút elősegíti. A jogvédők szájába pedig nem kell rongyot tömni, hiszen ez meg sem üti az ingerküszöbüket. ■

TYLER **6.0**

New York Rollercoaster Rush

KIADÓ **DIGITAL CHOCOLATE**



A betöltés előtt egy Rollercoaster Tycoon-kaliberű játékot vizionáltam, merészen kanyarodó hullámvasutakkal és sugárban hányó látogatókkal, finom mikromenedzsment-szálakkal, ám csupán az előbbi komponenst kaptam meg, hányásra pedig maximum a képernyő innenső oldalán kerülhetett volna sor. Ugyanis ez a Rollercoaster Revolution folytatása, amit inkább nevezhetnénk egy kiegészítőnek vagy modnak, ugyanis a játékmenet gyakorlatilag változatlan; a célunk a hullámvasút sebességének szabályozása, amely az oldalnézeti 2D-s terepen döcögve próbál célba jutni – egyedül arra kell figyelnünk, hogy az utasok lehetőleg ne potyogjanak ki a kocsiból, az ugyanis pontlevonást eredményez. Na jó, hánytatás éppenséggel nem lesz belőle, de ezzel a fejlesztői mentalitással garantált a játék hányattatott sorsa. ■

TYLER **4.0**

Fieldrunners

KIADÓ **HANDS-ON MOBILE**

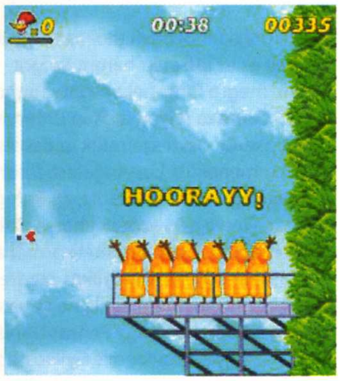


Tower Defense-stílusú játékot fejleszteni kockázatmentes vállalkozás, a casual játékok piacát az utóbbi időben ennek megfelelően meg is roppant a kínálat súlya alatt; a Machineworks csapata azonban úgy vélte, hogy a PSP-re és Apple-platformokra kiadott játék egy Java-konverziót még elbír. És jól tették: a Fieldrunnerst az Atyaúristen is handheld játéknak teremtette, a Classic játékmód négyféle lepakolható tornya (Gatling, Tesla, Fire és Missile) meghatározott erősségekkel és gyengékkel, valamint sokrétű fejlesztési funkciókkal rendelkeznek, a száz játszható szint pedig változatos sakkpartikra biztosít lehetőséget. Sajnos pont ez a töményen adagolt, időigényes elfoglaltság az, ami nem illik egy mobiljátékhoz – szerencsére az autosave, ha szőrmentén is, de képes orvosolni ezt a problémát. ■

TYLER **7.0**

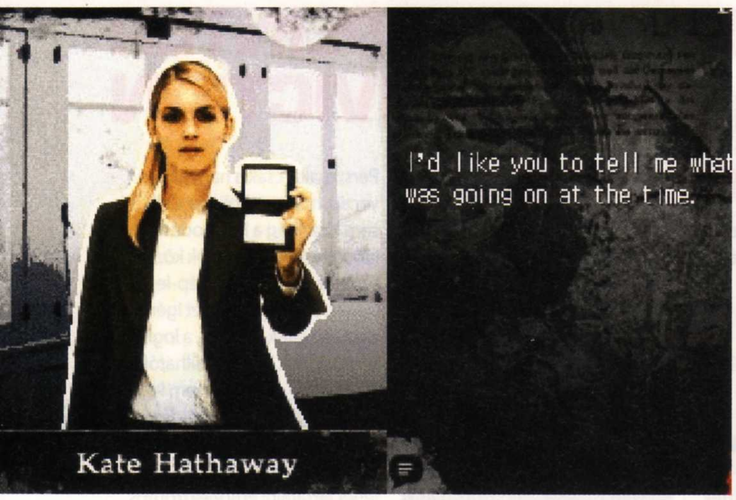
Woody Woodpecker In Waterfools

KIADÓ **GLU MOBILE**

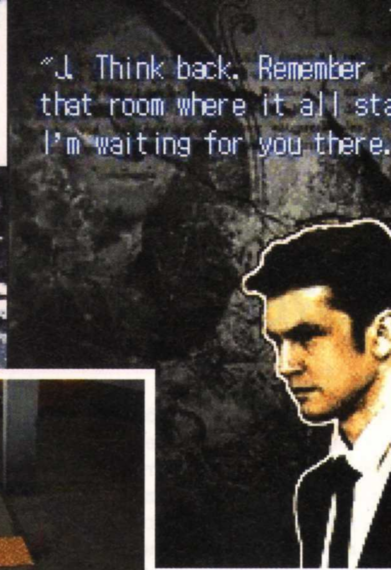


Annak ellenére, hogy a negyvenes évek rajzfilmhőse sokak számára már csak a csengőhang-kompatibilis röhögése miatt lehet emlékezetes, a Glu Mobile nem restellte felhasználni a jómadarat, hogy egy közepes-rossz ügyességi játékot próbáljon meg eladni a nevével. (Pedig őt magát, fűszeresen átsütve célszerűbb lett volna.) Sem Woody nevének (nemlétező) mozgósító hatása, sem maga a játék nem képes felvillanyozni; amit kapunk, azt a Windows 3.11 ski.exe nevű állománya is képes volt felmutatni tizenöt-húsz évvel ezelőtt, ugyanis ezúttal csak egy lesiklópályás manőverezésre futotta a Glu csapatától. Szóba kerülhet, hogy a mechanika egyszerűségében rejlő nagyszerűség egyeseket felvillanyozhat, de a kétkedőket is kiábrándítja az átláthatatlan terep és a korlátolt, jobbra-balra csúszkálásra építő játékmenet. ■

TYLER **3.0**





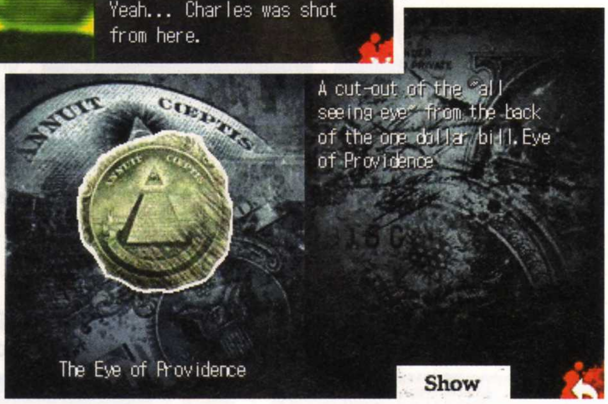




■ **Hopp, egy pisztoly! Ez talán az Again legszívdobogásosabb jelenete...**

AGAIN

ALAPOZÓ Mélabús és rém unalmas nyomozás egy sorozatgyilkos után, Pennsylvaniában, a Providence Gyilkosságok után 19 évvel.



A Providence Gyilkosságok. 19 éve. A Providence Gyilkosságok? Igen, 19 éve. Itt, Pennsylvaniában. Ugyanazzal a módszerrel. A Providence Gyilkosságok. Amik 19 éve történtek. És most megint. Itt, Pennsylvaniában, ugyanazzal a módszerrel. A Providence Gyilkosságok? Igen, itt, Pennsylvaniában!

Három órája üldözöm a titokzatos gyilkos nyomait és ez idő alatt három dolgot tudtam meg: a Cing-nél a Monty Python Repülő Cirkusza folyamatosan ismételve megy; sikerült összeszedniük az összes Japánba menekült, Los Angelesből tehetségtelenség miatt elüldözött, ZS-kategóriás színészt; illetve a 95 százalékban a dialógusokra épülő Again története abból áll, hogy 19 éve egy sorozatgyilkos szedte az áldozatait és most úgy tűnik, hogy visszatért. Mondtam már, hogy Pennsylvaniában járunk, az ügyet Providence Gyilkosságoknak hívják, szálai 19 évre nyúlnak vissza?

Az Again azért Again, mert újra és újra elismétel mindent – azt a sacc per kábé három totálisan érdektelen dolgot, ami itt forgatókönyv, máshol meg a legjobb esetben is egy kidobott papírfecni margóján heverne egy írószoba padlóján. Miután levizelték. És megrágta a kutya. És az egerek vígan szétterítették volna rajta a nemzőnedveiket. Esőben. Egy tető nélküli házban. Az erdő közepén.

Providence Gyilkosságok, Pennsylvania, 19 éve!

Az Again magát interaktív novellának aposztrofálja, ami abból a szempontból igaz, hogy novellát idéz, csak épp az interakció maradt le – mert az semmiképp sem kalandjáték, ahol az általában egy, azaz egy opciót nyújtó beszélgetéseken túl annyi a teendő, hogy két szinte teljesen azonos képen meg kell találni a különbséget.

Pennsylvaniában, a Providence Gyilkosságok helyszínén, 19 évvel később!

És ezek után mégis ki a fenét érdekelne egy szöszi FBI-ügynöknő és társa J, a migrénes rohamokat fél percenként kapó kopó, vagy a száznegyven fős gárda többi tagja, akik egytől egyig úgy néznek ki, mintha egy bollywoodi film rostáját megütni képtelen iskolai színjátszó csoportból kerültek volna ki? Ehhez méltó alakítással, amit a hetvenes-nyolcvanas évek pornófilmjeiből nyúlt zene támogat – az Again egy hajszálra van attól, hogy Ron Jeremyt tegye meg főhősnek, aki nem jelvénnyel, hanem egy lila gumibránerrel üldözné a bűnt (mondjuk erre a játékra kíváncsiak lennénk).

A Cinget eddig fantáziadús, hangulatos játékokról ismertük. Az Again ebből semmit nem mutat meg.

Pennsylvaniában, a Providence Gyilkosságok kapcsán, majdnem két évtizeddel azok után!

■ **Igen b*zmeg, tudjuk, hogy a Providence Gyilkosságokról van szó!**



adatlap
kiadó **tecmo**
fejlesztő **cing**
platform **ds**
megjelenés **márc. 30.**
multiplayer **nincs**

Ami azért is különösen érthetetlen, mert ugyanebben a stílusban, ugyanezen a platformon, ugyanez a stúdió megcsinálta a jelenlegi konzolgeneráció egyik legegyedibb, legjobb, legstílusosabb kalandjátékát, ami ugyan forradalminak cseppet sem volt nevezhető, de legalább nem is ment két percenként az ember idegeire (ez volt a Hotel Dusk). És szólt is valamiről, nem csak arról, hogy mi történt Pennsylvaniában, 19 éve, és ahol a rajzceruzával felskiccelt szereplők is emberibbek voltak, mint a négypontnullás Photoshopba küldött színjátszó csoport. Az Again a játéktörténelem talán első tökéletesen éjszakai-őr kompatibilis játéka: bőven elég háromnegyed óránként rápillantani, hiszen az égvilágon semmi olyan nem történik benne, amiről le lehetne maradni.

Még ha az ember Pennsylvaniában is van.

576 értékelés

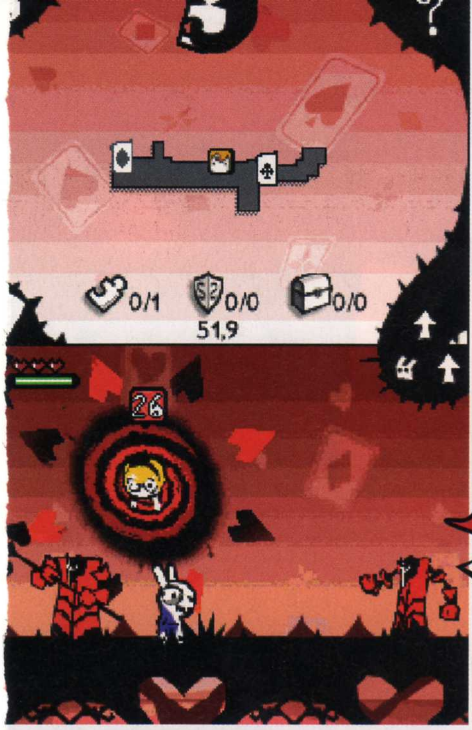
1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Az Againre sajnos a középszerű jelző is dicséret lenne – de még ez sem mondható el róla, hisz botrányosan silány, unalmas és rémisztően művi lett.

w **4.0**







Alice in Wonderland

ALAPOZÓ Egy rossz videojáték-adaptáció még Lewis Caroll és Tim Burton hagyatékát is képes lenne sáros lábbal taposni. Az Alice in Wonderland azonban hozzáad az ígéretes alapanyaghoz, és az utóbbi évek egyik legminőségibb, licencen alapuló játékával kápráztat el.



„Azért ezt már nem hiszem el" – dünnyögte a székely paraszt, amikor kisétált a moziból, a Star Wars vetítéséről. Bár az alapanyag már egyszer videojátékba simult, az Alice in Wonderland a hasonszőrű licencelt játékokhoz képest páratlan minőséget képes felmutatni – sőt, önmagában is teljes értékű darabnak számít. A szürreális témaválasztás ugyan eleve ígéretes lehetőségeket kínált, de a célplatformként kiválasztott DS és az adaptációs béklyó semmi jóval nem kecsegtetett. Sebaj – az ilyen előítéleteket éri a legváratlanabbul a megsemmisülésük.

Az először szembeszökő elem a csúcsminőséget sugalló design – az Alice már a főmenüben is olyan igényességgel kápráztat el, amit ezer játékból egy képes felmutatni. A vizuális köntös a Patapont (és halványan az Okamit) idézi fel a stilizált figuráival és kontúros tereptárgyaival, ami eleve nem rossz ajánlólevél, a játékmenetet pedig az ICO és a Lost Vikings hatásai pofozgatják. A csodavilágba átruccanó kislány ugyanis jóformán teljesen passzív karakter, annak ellenére, hogy ő a mese főszereplője; a mi feladatunk az lesz, hogy átrángassuk a pályákon, anélkül, hogy a Red Queen csatlósai elkapnák. Ezt leírni egyszerűbb, mint kivitelezni, és persze kevésbé érdekes is: az viszont, hogy a kislány segítőtársai közül mindenki egyedi képességekkel rendelkezik, minőségi fűszerekkel dúsítja a készítményt.

adatlap
kiadó **disney interactive**
fejlesztő **étranges libellules**
platform **ds**
megjelenés **márc. 2.**
multiplayer **nincs**

Bár úgy tűnhet, de az Alice... nem a film alapján készült; és talán éppen ezért lett ennyire élvezetes!

McTwist időmanipulációval variál; az idő felgyorsításával vagy lelassításával képes elérhetetlen helyekre jutni. Absolem a gravitáció megfordításával képes navigálni a kislányt, míg Cheshire egyes objektumokat képes megjeleníteni vagy eltüntetni. Mad Hatter a rejtett dolgok felfedezésében jeleskedik, ugyanis képes elforgatni a világot a tengelye körül. Az új képességek a karakterekkel együtt, fokozatosan tűnnek fel a játékban – a bejárható terület mérete nem túl nagy, de a fel-alá császkálás az újonnan elérhető variációs lehetőségeknek köszönhetően egyáltalán nem válik monotonná, ehhez a szórakozáshoz pedig a vérforralóan groteszk és ironikus párbeszédek is hozzájárulnak.

Az Alice in Wonderland irányítása szerencsére a DS speciális képességeit sem heverteti parlagon, az pedig, hogy ügyességi játék létére a stylusszal is tökéletesen irányítható, komoly fegyvertény, különösen a Prince of Persia-kaliberű fiaskók ismeretében. Bár a küzdelmek egy idő után kissé monotonná válnak, a remek pályatervezés és az ötletes puzzle feladatok mindezt képesek feledtetni, az irányítás esetenként problémás volta pedig a gyakran fellelhető életerőtöltőnek és a sűrűn elhelyezett mentési pontoknak köszönhetően sosem megy a játszhatóság rovására. Nincs mese: az Alice in Wonderland önmagában is teljes értékű remekműként könyvelhető el, de mivel licencről van szó, inkább a kisebb csodák között érdemes számon tartani. ■

■ **A PC-s és Wii-s verziók sajnos a szokásos filmátirat minőséget hozzák...**





576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Annak ellenére, hogy adaptációról beszélünk, észbontóan igényes darab; nem kifacsarja a forrásanyagot, hanem inspirációként használja azt.

tyler **8.5**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JÚNIUS 15-ÉN JELENIK MEG.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION™
XBOX 360
XBOX LIVE
TOM CLANCY'S
PC DVD-ROM
TOM CLANCY'S
XBOX 360:
12.999,-
PC:
8.999,-
KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN!
Megjelenés: 2010. április közepén!

EXKLUZÍV TESZTEK: PRINCE OF PERSIA MONSTER HUNTER 3 LOST PLANET 2

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

576 KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

60.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ,
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2010. május 799,-

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP // 2010 MÁJUS // WWW.576KBYTE.HU



70 ELŐZETES PC//PS3//XBOX360

F3AR

ALMA, A PSZICHIKUS KÉPESSÉGEKKEL RENDELKEZŐ LÁNY FELNŐTT – ÉS A FEAR HARMADIK RÉSZÉBEN AZ Ő GYERMEKEIT FOGJUK IRÁNYÍTANI!

TESZTEK

PRINCE OF PERSIA // MONSTER HUNTER TRI // LOST PLANET 2 // MOUNT AND BLADE WARBAND // SUPER STREET FIGHTER IV // FIFA WORLD CUP 2010 // TORCHLIGHT // RISE OF PRUSSIA // AGAIN // ALICE IN WONDERLAND // SAKURA WARS // DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION // IRON MAN 2 // MODNATION RACERS



THE FORCE UNLEASHED 2



BULLETSTORM



WAR IN THE NORTH



THE WITCHER 2